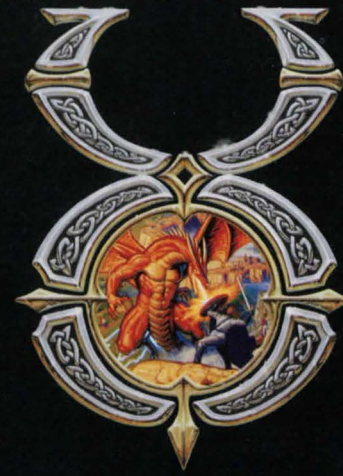


ULTIMA ONLINE
Official Guide Book
a ticket to Britannia



TIM & GREG
HILDEBRANDT



A Ticket to Britannia

Ultima Online OFFICIAL GUIDE BOOK

序

ソーサリア暗黒時代——第一期。

この当時、ソーサリアは戦乱の世だった。国家はいがみあい、領主たちは互いを憎み、民衆はならず者の横暴や戦争の脅威に慄いていた。このソーサリアを恐怖のどん底に陥れた張本人が、魔術師モンデインである。モンデインは自身の父を殺害して〈不死の宝珠〉を我がものとし、宝珠をおのが魂と結びつけて、自ら不死の存在と化した。

〈不死の宝珠〉にはソーサリアの精髓が封じられており、欲しいままに魔力を汲み出すことができた。宝珠の持つ無限の力を手にして、ソーサリア全土に数多の怪物を放ち、また反抗するものごとごとく魔術の餌食とした。

かくしてソーサリアは、モンデインの恐怖政治の支配下に置かれることとなったのである。

事態を憂い、自身の魔術によって英雄を異世界から召喚したのが、当時一地方の領主にすぎなかったロードブリティッシュだった。地球の地からソーサリアに呼び出された英雄は、数知れぬ冒険と戦いの末、ついにモンデインの不死を打ち破る方法を発見した。時空を越え、モンデインが〈不死の宝珠〉と自らを結びつけている儀式のさなかに飛び込んだのだ。

しかし英雄は愕然とする。モンデインがすでに不死の力を得ており、もはや打ち倒し難いことを悟ったのだ。そこで英雄は刃を転じて〈不死の宝珠〉を搏ち、〈宝珠〉は千の破片に砕け散った。



魂の寄り所を破壊されたモンデインは絶命して倒れ、かくしてソーサリアは彼の支配から解放されたのである。

しかし、〈不死の宝珠〉に封じられたソーサリアの精髓は解放されることがなかった。飛び散った無数の破片それぞれの中に、歪められた形で封じられたままだったのである。英雄が〈宝珠〉を破壊したその瞬間から、数知れないソーサリアが互いに並行して存在することとなったのだ。それぞれの世界があり、それぞれに生活が営まれ、それぞれ独自の歴史が流れている無数の並行世界これこそが今ブリタニアと呼ばれている世界の姿なのである。

この千に割れた世界に目をつけたものがある。次元間を闊歩し、底知れぬエネルギーと果てしない敵意をもってあまたの世界を侵略し征服してきた、ガーディアンと名乗る知性体である。ガーディアンは狡猾な手段ですでにいくつものブリタニアを乗っ取り、貪りつくしたと言われている。また元来のソーサリアは、モンデインを倒した異世界の英雄の働きで守り抜かれているという話もある。

ガーディアンがどの世界を狙い、どのような攻撃をしかけてくるかは誰にも予測することができない。次に狙われるのはあなたの住むブリタニアであるかもしれない。

——そして心せよ！モンデインを屠った伝説の英雄はあなたの世界にはいないのだ。我と我が身を守るのは、自分自身しかいないということ。



contents



prologue 2

Greetings Britannians! 6

§ 1 First step towards. 7

§ 2 Hello, works:) 37

UOの職業 38

スキル 46

スキルおまけ一覧表 59

NPCの職業 60

§ 3 All over the world 65

UO Screenshot Map 66

Britain 68

Buccaneer's Den 70

Cove 71

Jhelom 72

Magincia 74

Minoc 76

Moonglow 78

Newjel'm 80

Oclo 82

Serpent's Hold 84

Skarabrae 86

Trinsic 88

Vesper 90

Yew 92

Item 94

weapons 95

armr 98

skill related 105

foods 109

評判 121

魔法と秘薬 122

サークル別魔法リスト 130

ムーンゲート 140

§ 4 Miscellaneous 148

UO現象 149

UOの正体は? 150

日々進化し続けるゲーム

ウルティマオンライン 151

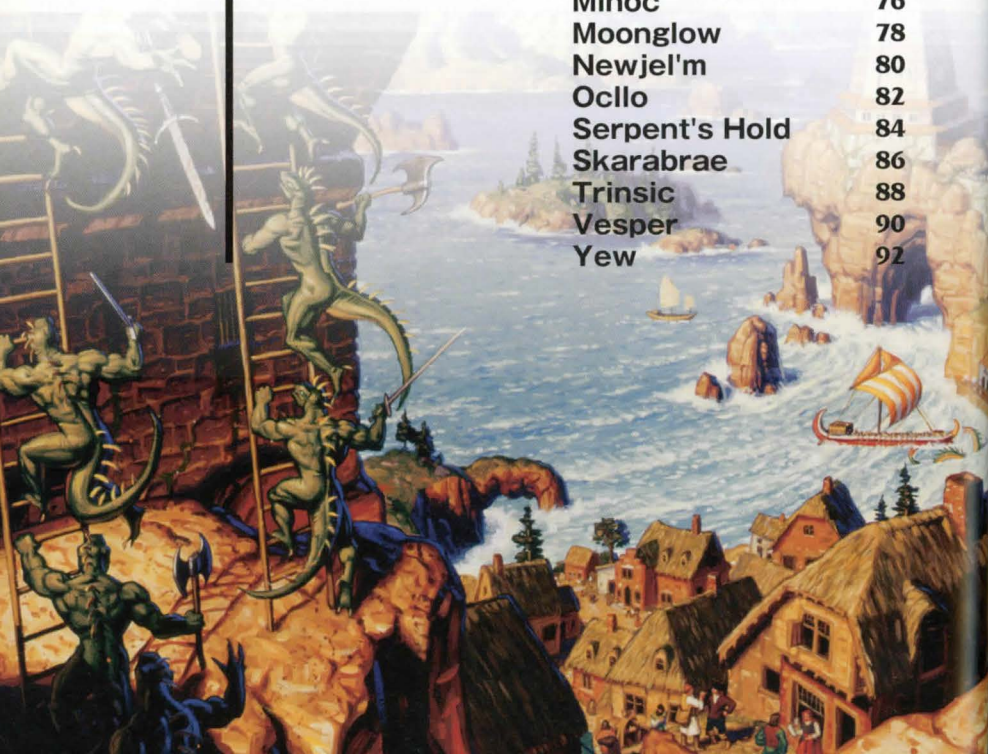
UOを自分好みにする! 152

UO LINKS 153

肝に銘じろ! 154

特別付録 逆引きインデックス 155

特別付録 ブリタニア全土特製MAP 表紙裏





GREETINGS BRITANNIANS!

希望にあふれる冒険者たちよ、
ブリタニアの世界によろこそ！
ここは、偉大なる王、
ロード・ブリティッシュの加護の元で、
すべての民が自らの心の赴くままに暮らすことができる
最後の楽園である！

血湧き肉踊る冒険、並ぶもののない名声、
隠者の穏やかな暮らし、
悪漢たちの台頭……あなたが求めるすべての物語が
この地には存在する！
そして、あなたは数多くの物語を
すべて体験することができるのだ！
さあ、今こそパンドラの箱を開け、
長く果てしない物語の幕を上げよう！



この本の内容はクライアントのバージョン（→p.151）1.25.15～1.25.19を元に構成しています。
将来、ゲームがアップデートされた場合、この本の内容を適用できない部分が生じます。ご了承ください。



First step Towards

Ultima Online-First step Towards ブリタニアに脚を踏み入れる者たちへ

ウルティマ・オンライン攻略 初級編

初めてのキャラクター メイキング

まずはゲームに慣れるためのキャラクターを作る。ここで作ったキャラで1~2日プレイして、ゲームシステムを把握しよう。

最初はどんなキャラクターでもOK

UOの世界には、さまざまな職業が存在する。しかし最初にはどんな職業を選択するかというこは気にせず、とにかくキャラクターを作ってみるといい。最初のキャラクターはゲームに慣れるための「捨てキャラクター」と割り切ってしまおう。



ゲームに慣れることが目的なので、どんなキャラクターを作ってもかまわない。



何でも試してみることが大切。目的もなく、ただブラブラしているだけでもいい。

1 基本パラメータの割り振り

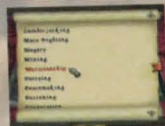
キャラクターの体力などを決める基本パラメータ。通常のRPGでは、戦士なら体力に、魔法使いなら知性に多く割り振るといったセオリーがある。それはUOでも例外ではないが、最初のキャラクターにはSTRENGTHに重点をおいて割り振るべき。こうすることで、HPの初期値を多く稼ぐことができるからだ。



INTELLIGENCEをできるだけ低く設定すれば、それだけ多くSTRENGTHを稼げ、HPの初期値を大きくすることができる。

2 スキルをきめよう

キャラクターの得意なスキルを選択する。選択可能なスキルは全部で46種類で、その中から3つを選ぶことができる。選んだスキルの種類と、それに割り振る数値によって、そのキャラクターの職業が決定されるようになっている。



「SKILL」欄と書かれたボタンを押すとスキルが選べる。

最初は、とにかく好きなように割り振ればいい。



STR(STRENGTH)

キャラクターの基本的な強さを表す。この数値はHPのほか、装備可能な武器に影響。

DEX(DEXTERITY)

機敏さや器用さを表している。ゲーム中では、スタミナの数値に大きく影響する。

INT(INTELLIGENCE)

知性を表す数値で、魔法を使うときに必要となるマナの最大ポイントに影響する。



選んだスキルを職業として使い、生活の基礎を組み立てていこう。

3 どんな分身を作る？

基本パラメータとスキルを選択したあとは、自分の分身となるキャラクターの風貌を作る。ここでは性別や髪型、肌や髪の色などを自由に選択することができる。男性キャラクターなら、ヒゲのたくわえ方にこだわるのもいい。



髪、肌、肌の色は、2種類の「バー」をスライドさせて選択。



「バー」上のボタンを押せば、髪と髭のタイプが選択できる。



簡単にキャラクターを作るには……

数値の割り振りが面倒な人には、テンプレートの使用がオススメ。選択可能な職業は全14種類。「TEMPLATE」のボタンを押せば、基本パラメータとスキルを自動的に設定してくれる。ただし、スキルの数値設定だけは例外だ。



中央部やや上にある青いボタンが「TEMPLATE」。これを押すと……



職業一覧が表示され、ここで職業名をクリックすると自動的にパラメータが決まる。

Alchemist [錬金術師]

「錬金術」という冠は付いているが、UOではさまざまな薬を作る人のことを言う。薬を作るには、秘薬と入れ物(瓶)が必要。

Animal Trainer [調教師]

動物や一部のモンスターを手なづけることができる。手なづけた動物などは、調教師の命令に従って行動させることができる。

Assassin [暗殺者]

素早い動きが特徴。隠れることに長けているので、大狙れずターゲットに近づき、攻撃することができる。ただしHPは低め。

Bard [吟遊詩人]

楽器を使って、その綺麗な音色で敵を眠らせたり、戦闘不能状態にするなどの間接的な攻撃を得意としている職業。

Blacksmith [鍛冶屋]

炉と金床、そして鍛冶用ハンマーなどを使って、武器を作ったり修理することができる。熟練すれば、高価な武器も製造可能。

Bowyer [弓師]

弓矢の名手で、相手に近づくことなく攻撃できる。ただし「矢」は消耗品なので、自分で作るか店で購入しなければならない。

Healer [治療師]

布から包帯を作って、傷ついた者を治療できる。治療に成功すると、対象者のHPが回復する。包帯は消耗品だ。

Mage [魔法使い]

呪文の書かれた巻物と秘薬を使って、魔法を唱えることができる。基本的に巻物はなくならないが、秘薬はやはり消耗品だ。

Ranger [レンジャー]

呪文の書かれた巻物と秘薬を使って、魔法を唱えることができる。基本的に巻物はなくならないが、秘薬はやはり消耗品だ。

Shepherd [羊飼い]

職業的な性質は調教師と似ている。武器のShepherd's Crookを動物に使うことで、その動物を誘導することができる。

Thief [泥棒]

他人のバックパックの中のをぞき込んだり、物を盗むことに長けている。道徳的にあまりオススメできない職業だ。

Tinker [細工師]

自分とは関係のない職業に使う、さまざまな道具を作り出すことができる。時計や航海用の六分儀などが、特徴的な制作物だ。

Trader [商人]

アイテムの鑑定力に定評のある職業。手に入れたアイテムの価値がすぐわかるので、商売に興味のある人にオススメだ。

Warrior [戦士]

己の肉体を武器に戦う職業。モンスターなどと「戦う」ことを前提としたプレイをしたいのなら、この職業に決まりました。

■オススメの職業はコレだ!!

戦士と弓師。これらの職業の魅力は、戦闘で得た獲物で生計を立てやすいという点。とくに弓士は遠距離戦が得意なので、飛び道具を持たない相手ならばノーダメージで戦える。



もちろん戦士も捨てがたい。HPが高いので、小動物が相手なら、素な戦闘で多くの収穫が得られる。



ペーパードールの下部に注目。名前右欄に表示されているのが、キミのキャラクターの職業だ。

4 好きな都市選んでゲームスタート!

キャラクターメイキングが終わったら、いよいよ出発だ。出発する場所は、「CITY」のボタンを押すことで全8都市、32カ所の中から選べる。下のリストと65ページからの街紹介を参考にして、好きな場所からスタートしよう。



面倒ならデフォルト状態でスタートしてもいいが、「CITY」ボタンを押せば……



自分の好きな都市と場所を、選ぶことができる。マップなども参考にしよう。

スタート地点リスト

- **Yew**
 - Empath abbey
 - The Sturdy Bow
 - The Jolly Baker
- **Minoc**
 - The Barnacle Tavern
 - The Old Miner's Supplies
 - Town Hall
 - The Forgery
 - The Survival Shop
- **Trinsic**
 - Meeting Hall
 - Traveler's Inn
 - Paladin's Hall
 - The Keg and Anchor
 - The Rusty Anchor
- **Magincia**
 - The Stag and Lion
 - Great Horns Tavern
 - Baker's Dozen
- **Jhelom**
 - Jhelom Town Hall
 - Deadly Intentions
 - The Horses Head
- **Britain**
 - The North Side Inn
 - Wayfarer's Inn
 - The Salty Dog Tavern
 - Sweet Dreams Inn
 - The Blue Boar Tavern
 - The Cat's Lair Tavern
- **Moonglow**
 - Student Hosted
 - The Scholars Inn
 - The Lycaeum
 - The Scholar's Goods
- **Vesper**
 - The Ironwood Inn
 - Vesper Youth Hostel
 - The Magician's Friend

■遊びやすいスタート地点

最初は大規模な街からスタートしないほうがいい。というのも、大きな街はそれだけ人口が多く、その分悪い人間も多いからだ。初心者におススメするのはYewかJhelom。この2つの街は、ほかの街に比べると規模も小さく、人口も少なくて遊びやすい。



人口が少なければ、それだけラグに悩まされることも少ない。ゲームに慣れるのは、快適な環境が一番。

大きい街には悪い人間も多い。スタート直後に物やお金を盗まれたら、かなりキビシイ状況になる。



自分のキャラクターが消える!?

キャラクターを作ったのに、再ログインしたらキャラクターがいなくなっていたというときは、選んだサーバを確認してみよう。ゲームの続きを遊ぶときは、キャラメイクをしたときと同じサーバを選ぶ必要がある。'97年11月現在、サーバは右の8つで、これは今後も増えていくという。1つのサーバに、1つのブリタニアが構成されていると考えるとわかりやすいだろう。



ゲームの続きを遊ぶときは、前回と同じサーバを選ぶこと。



ちなみに、1つのサーバにつき5人までキャラクターを作れる。

Atlantic	Baja	Cheaspeake
Great Lakes	Lake Superior	
Napa Varrey	Pacific	Test Center

サーバについて

キャラクターの操作方法

ここではキャラクターの動かし方を解説する。さまざまな操作方法をマスターしなければ、ブリタニアで生き抜くことは難しい。

基本を押さえて快適な生活を

実際の生活同様、ブリタニアで生活するときも、さまざまな動作を自主的に行なうことが大切だ。自分から行動を起こさないと何も始まらないというのは、このゲームの特徴でもある。ここでキャラクターの基本操作から、ペーパードールの使い方までをマスターすること。これらをしっかりと頭にたたき込んで、快適なブリタニアライフを満喫しよう。



会話はゲームの基本中の基本。英会話も、慣れれば全然恐くない!



RPGに欠かせない戦闘。しかし、戦闘以外でもキャラは成長する。

1 動かなければ、何も始まらない

マウスの右ボタンを押すと、キャラクターはアイコンの示す方向へ歩き、右ボタンをホールドすれば障害物に当たるまで歩き続ける。このとき、アイコンをキャラクターから遠ざければ走ることも可能だ。また、左ボタンをホールドしながら右ボタンを押し、両ボタンをリリースすると簡単な障害物を避けて自動的に移動する。長距離移動するときはこれを使おう。



基本の移動方法は徒歩。アイコンを動かして8方向に移動しよう。



走れば、徒歩の約2倍の早さで移動できる。急ぐときはコレだ。

2 いろいろな物を使ってみよう!

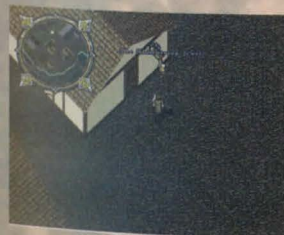
物を使ったりするとき使うのは左ボタンのみ。アイコンを対象に合わせてシングルクリックすると、対象物(人)の名前が表示される。物を使うときは、同じようにアイコンを合わせてダブルクリック。使う物によってはターゲットカーソルが出るので、目標を決めてシングルクリックだ。



斧類は、道具として使うとターゲットカーソルが表示されるので……



ターゲットカーソルを対象物に合わせてシングルクリックしよう。



目標をシングルクリックすると物や人の名前が表示される。これはほとんど人物名を確認するとき役に立つ。



何かを装備するときは、アイテムをドラッグして……



ペーパードールの上にドロップすればOK。これで装備完了だ。

3 会話でのコミュニケーション

会話は、キーボードで英数字を打ち込んで行なう。打ち込み中の文字は画面左下に表示される。会話を打ち込み終わったらENTERキーを押そう。これで、打ち込んだ会話が自分のキャラクターの頭上に現れ、相手に内容が伝わる。



単語間にスペースを入れるのを忘れずに。強調したい部分は太文字にするとい。



最後にENTERキーを押す。この作業を繰り返して、会話を成立させよう。

■改行は気にするな

改行は自動的に入っているのだから、気にしないで打ち込んでいこう。とくに、ワープロに慣れた人だと、改行の意味でついENTERキーを押してしまいがちだ。相手がメッセージを読みづらくなるので、不用意なENTERには要注意。



改行はオートだが、あまり長いようなら一旦文章を切ったほうがいい。



間違ってもENTERキーを押すと、ブツブツと会話が切れて……。

非常に読みづらい(聞きづらい?)会話になってしまう。



4 自分の体は自分で守る

戦闘するときには、まずペーパードールを開き「WAR」ボタンを押して戦闘態勢をとる。次に、攻撃する対象にアイコンを合わせて左ボタンをダブルクリックすると、自動的に戦いが行なわれる。ちなみに、戦闘はターン制で行なわれ、自分の能力と相手の能力を比較して防御の順序がチェックされる。戦闘能力が相手よりも高ければ、一方的に攻めることができるということだ。

逆に、相手より能力が低ければ一方的に攻められてしまうので注意が必要だ。最初は小動物(犬や猫、鳥など)を相手に戦い、少しずつ戦闘能力を高めていこう。



アイコンを攻撃対象に合わせて、ターゲットがハイライトされる。ここでダブルクリックするとターゲットはこちらに近寄ってくる。



戦闘の基本となる肉弾戦。武器を使えば、有利に戦いを展開できる。



弓矢や魔法を使えば、敵から離れた場所から攻撃することができる。

■危なくなったら……

戦闘中、かなわない相手だということがわかったら、すぐに逃げよう。しかし、こちらが戦闘を放棄して逃げても、相手はあとを追ってくるがあるので、逃避の決断は早めに行なうこと。とくに、HPが少ないときは追撃される危険が多いので要注意。



スタミナにも注意。スタミナが0だと、逃げるに逃げられない……。



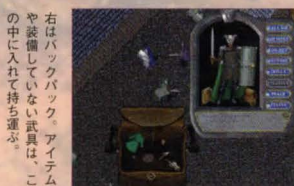
戦闘態勢に入るときはAlt+Cキーでも切り替わるし、TABキーを押すことで切り替えることができる。

ペーパードールを使いこなそう

ペーパードールは、さまざまなアクションをとるために必要な操作などを、ボタンひとつで可能にしてくれる便利なものだ。画面にペーパードールを表示させるときは、Altキー+Pを押せばいい。ここからは、そのペーパードールの便利な使い方を説明していく。ペーパードールの各機能を使いこなして、ゲームを快適に進めていこう。



キャラクター左の本をダブルクリックするとペーパードールが出現する。

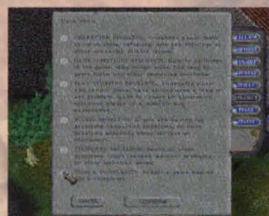


右はバックパック、アイテムや装備していない武器は、この中に入れて持ち運ぶ。



CALL GM

GAME MASTERと称される、ゲームの管理者を呼び出すためのボタン。ゲーム中、予期せぬ問題が起こってゲームを進められなくなったり、バグレポートを送るときに使用する。GMの迷惑になるので、不用意に使わないこと。



「CALL GM」を押して、GMへの送信内容を表示。該当するものをチェックしよう。

■GMは大忙し?

GMは大勢のプレイヤーに呼び出されて忙しらしく、呼び出してもほとんどの場合、来てくれない。しかしプレイヤーの行動は、つねに見守られている。



彼らが来るまでは、地道に待つほかない早へ来し……。

OPTIONS

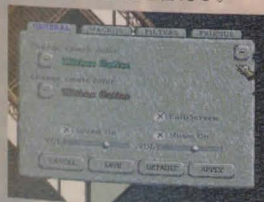
■自分の発言色を決める

まず簡単などころから、自分が発言するときの文字の色と、エモート(感情)を表す文字の色を変更してみよう。「Change speech color」を押せば発言色を、「Change emote color」を押せば感情の色を変更できる。それぞれのボタンを押すと、カラーサンプルが表示されるので、カーソルで好みの色を選択して「OK」ボタンを押す。このあと、「GENERAL」の画面に戻って「SAVE」を押して、変更した内容を保存するのを忘れずに。



カラーパレット下部のバーを左右に動かすことで、色の輝度を調節することもできる。こだわり派にオススメ。

プレイヤーの多いUOの世界では、発言の色は自分の声を表していると言ってもいい。必ず設定しておこう



画面でも最初にマクロを設定してしまおう。マクロの設定ミスで死ぬこともあるほどだ。

LOG OUT

ゲーム終了時はキャンプファイヤーなどの近くで「The camp is now secure.」のメッセージが出るまで待つ。これが出たらBedrollを地面に置いてダブルクリックして開き、開いたBedrollを再度ダブルクリック。これが正しいログアウトのやり方だ。



たきつけを地面に置いてダブルクリックすると、火をおこせる。火がついてからしばらくすると、「The camp is now secure.」のメッセージが出る。



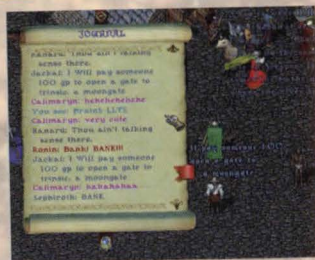
宿屋でログアウトするときは、宿屋のベッドに隣接した状態で「LOG OUT」のボタンを押す。

JOURNAL

会話をしている読まないうち消えてしまったメッセージは、Ctrl+Jキーでジャーナルウィンドウを開いて確認することができる。ただし、このジャーナルにはすべての行動が記録されるので、相手と自分の会話を把握しておかなければ見づらい。



初心者は会話についていけないことが多い。とくに英語に自信がないのなら、会話するときは必ずジャーナルを開いておくようにしておくこと。



会話の内容はすべてジャーナルに記録される。ある程度過去にさかのぼって閲覧することも可能だ。

SKILLS

「SKILLS」ボタンを押すと、その現状で自分のキャラクターが使えるスキルが表示される。スキルには、スキルに対応した行動を取ると自動的にチェックされるものと、スキルを選択して使用することでチェックされるものの2種類ある。



使用型のスキルには、スキルの名の左に青いボタンが付いている。使うときはこのボタンを押す。そのボタンが付いていないスキルは、特定の行動をとることで自動的に使用され、数値が上下していく。



スキルは、その種類ごとに分類して表示される。



ボタンの付いたものは、自発的に使わなければならない。

■カスタマイズで使いやすく

初期状態では、スキルは4つに分類されているが、この分類はプレイヤーが任意に追加、変更することができる。分類を増やしたいときは、スキル表右下の「New Group」をクリックすればいい。ここに移動したいスキルをドラッグ&ドロップだ。分類後は、New Groupという文字をDelキーで消して、好きな名前を付けよう。



新しい分類を作る。逆に分類を削除するときは、消したい分類をクリックして「New Group」を押す。その分類に入っていたスキルは自動的に移動するので、消失する心配はない。



移動させたいスキルをドラッグして、新しく作った分類にドロップして移動完了。分類を作りすぎて、かえって使いにくくなってしまったことがある。

PEACE / WAR

非戦闘状態と、戦闘状態を切り替えるためのボタン。ボタンには、それを押すときの状態が表示されるので、戦うときは「PEACE」を押して戦闘状態に、その状態からもとに戻るときは「WAR」(赤いボタンになる)を押す。



街中ではつねに「PEACE」状態にしていること。不用意な戦闘体勢は誤解のもと。



戦闘状態のときはボタンが赤くなり、キャラクターも戦闘の構えをとる。

STATUS

ボタンを押すとキャラクターステータスが表示される。これを開けば、そのときのキャラクターの強さや防御力、HPやスタミナの状態などがわかる。



戦闘中は、つねにこのウィンドウを表示させておこう。

STR/肉体の強さ	HITS/生命力
DEX/機敏、器用さ	MANA/マナ
INT/頭の良さ	GOLD/所持金
SEX/性別	STAM/スタミナ
AR/防御力	WGHT/持ち物の総重量

■STRATEGYは使用できない

キャラクターの戦闘スタイルなどを設定できるはずのオプション、STRATEGY。しかし'97年11月現在、ゲームのバージョン1.25.16では使用することができない。どうやら、このシステムの影響で発生する、深刻なバグが発見されたらしいのだ。このシステムを使えば、戦闘がよりタクティカルで、奥の深い楽しいものになるはず。現在はその復旧を待つほかない……。



ペーパードールに直撃はあるものの、灰色になっていて使用できない。



戦闘スタイルの設定によって、より自然したバトルが楽しめる。

情報は少ないほうがいい!?

画面にたくさんのウィンドウを表示させている人はいないだろうか? さまざまな情報を得るのは重要だが、画面に多くのウィンドウを出すと、周囲の状況が把握しにくくなる。表示ウィンドウは必要最低限に。できれば2つ以上のウィンドウを出さないようにしたい。



はつきり出て出しすぎると、視野の狭さが命取りになる。



悪い例

画面端をウィンドウで隠してしまうと、画面内に進入してくるものの認識が遅れる。それがモンスターだったら、危険な状況に陥ることも……。

ゲーム画面について

良い例

画面にウィンドウを表示させるときは、画面の端から少し離す。こうすることで、画面内に進入してくる人やモンスターなどを確認できる。



ブリタニアでの英会話 ■基礎編■

ゲームの基本とも言える英語での会話。ここでは、遊ぶときに最低限必要な会話の作法や用例を詳しく説明していく。

ゲームの基本言語は「英語」

ゲーム中の会話はすべて英語で、それはこのゲームで遊ぶうえで最低限必要なものだ。英語が苦手な人もいると思うが、単語の意味さえ拾えば何とかなる。つねに実践して、経験を積むことが重要だ。



実生活同様、UOの世界でも、会話をするときには挨拶から始まる。



会話を交わすことなく売買をするのは不可能と高っでも過言ではない。

Lesson 1 すべての出会いはHelloから

会話を始めるときは、どんな相手に対しても「Hello」から始めるのが常識。相手がPCでもNPCでも、まずは「Hello」や「Hi」で語りかけよう。相手がこちらに興味を持てば、同じく「Hi」などの返事が返ってくる。また、会話が終わったら「Good bye」や「see you」などの、別れの挨拶をすることも忘れないように。これもまた、常識だ。



「Hi!」や「Greeting」など、しゃれた挨拶を交わしてもいい。



会話の終わりに「Good bye」など、別れの言葉を忘れないこと。

出会ったとき

hello 挨拶の基本となる言葉
hi Helloに対する返事に最適
hail ドイツ語。Helloと同格の挨拶
greeting ゲームの雰囲気にあった挨拶

別れるとき

bye 別れの基本的な言葉
good bye Byeよりも丁寧
see you 気の利いた別れの言葉
good luck 気の利いた別れの言葉
farewell greetingに対する別れの言葉

Lesson 2 NPCとの取り引き(売買)

まず、武器なら武器屋へ、アイテムなら道具屋へ行くといったように、ケースに合わせて行く店を選定する。店について「Hello sell」と話しかけてみよう。NPCが買いたいものがあれば、買い取りリストが表示される。



買ったときも、店の在庫リストが表示される。



売りたいときも、店に在庫があるアイテムを取ってくる「Hello buy」...

売るとき

sell helloで話しかけたらこの言葉で商談を進める
hello sell これらの言葉ですぐに商談が始まる
hi sell

買うとき

buy helloで話しかけたらこの言葉で商談を進める
hello buy これらの言葉ですぐに商談が始まる
hi buy

Lesson 3 PCとの取り引き(売買/物々交換)

PCとの取り引きは、NPCのときのように機械的にはいかない。だが、下で挙げている言葉と用例を参考にすれば、単語をつなげただけの簡単な会話でも商談は進められる。



売買での取り引き、そして駆け引きはこのゲームの醍醐味でもある。

覚えておくと便利な言葉

discount please 値引きを要求するときの言葉
just~gp, 値引きに一切応じないときの言葉。
sorry no discount 「~」には金額が入る

売り手

英語	和訳
hello	こんにちは
axe for sale at 50 gp	斧を50ゴールドで売ります
ok,then 40gp	OK。それじゃ40ゴールドですね
just 40 gp, sorry no more discount	ごめんなさい。40以上は負けれないのです
ok,35gp	わかりました。35でいいですよ
good bye.	さようなら

買い手

英語	和訳
hello	こんにちは
discount please	すこしオマケしてください
come on...little more please	そんなあ...、もうちょっとお願いします
no more than 35gp. please!!	35以上はだせないんです。お願い!!
oh,thank you!!	ありがとう!!
see you, friend	さようなら

●物品の受け渡し方法

商談が成立したら、物品の受け渡しを始める。バックパックを開いて、相手に渡すものを相手キャラクターにドラッグ&ドロップする。すると物品交換のウィンドウが表示される。ウィンドウ内に表示されているものを確認したら、自分の名前左のボタンを押して交換完了だ。



アイテムをドラッグ&ドロップ。ウィンドウ右は、相手が提示した物品だ。



相手が提示した物品をクリックして、間違いないか確認しよう。

挨拶をしないと人格が疑われる!?

ゲーム中での、すべての自分の行動は、「Notoriety」(評判)という形では返ってくる。会話でさまざまな人と接することの多いブリタニアでは、中でも「挨拶」を重んじているらしい。というのも、話し相手との別れ際に「Good bye」などの挨拶をしないと、評判が下がるおそれがあるからだ。さしずめ、「あいつは、別れ際に挨拶もしない礼儀知らずなヤツだ」という感じだろうか? とにかく、「Hello」で始めた会話は、「Good bye」など別れの挨拶で締めくくったほうがよさそうだ。



NPCとの会話ではとくに気を付けた。売買などが終わったら、「bye」や「Goodbye」などの一言を残していくように。

評判について



日々の生活 ■ 基礎編

ブリタニアでの基本的な生活方法を紹介していく。これらを参考にして、自分なりの生活方法を構築していきましょう。

とにかく実践することが大切

このゲームの特徴は、「目的を自分で作る」ということ。言い換えれば、「何をやってもいい」ということだ。ゆえに、いろいろなことを実践し経験しなければ、目的を見いだすことはできない。



生産活動だけで生きていくという遊び方でも、もちろん構わない。



戦闘だけを生活の糧にしてもいい。すべてはプレイヤーの考え次第だ。

●ブリタニアでの時間の流れ

実際の生活同様、ブリタニアでも時間の流れは存在する。実際の時間の1分がブリタニアの10分に当たる。つまり、実際の時間で6分過ぎたらブリタニアでは1時間経過し、2時間24分で1日経過することになる。ちなみに、2時間は日中で、残りの24分は夜となっている。



デイトムは実際の時間で2時間。この間は明るく、行動しやすい。



そして夜は24分。画面が全体的に暗くなり、少々行動しづらい。

●野外には危険がいっぱい!

UOでは実際の世界と同じように、野外と街が続いている。街と野外の区別が付けにくい、それは街を出入りするとき画面左下に表示されるメッセージを見れば確認できる。表示されるメッセージは下記のとおり。メッセージを読んで、自分が今どちらにいるかを把握しよう。



待ちの中には衛兵がいるので、基本的には殺されるという心配はない。



街から出れば、そこは広野。自分の命は自分で守ることになる。

You are now under the protection of Lord British's guards.
You have left the protection of Lord British's guards.

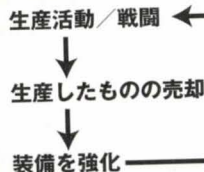
街に入ったときのメッセージ
街から出たときのメッセージ

●生活のサイクルをつかむ

生活の基盤となるのは、物を生産することだ。そして生産した物を売ってお金を稼ぎ、稼いだお金で装備を充実させていく。もちろん装備品だけでなく、家や船などを買って、生活に彩りを与えてもいい。まずは、自分の生活サイクルの組み立てることを目標にプレイを進めよう。



物を生産することは、スキルの上昇にもつながる。お金も稼げて一石二鳥だ。



●さまざまな生産活動

UOでの生産活動の種類は実に豊富だ。この生産活動は、現実社会の「仕事」として考えてもいいだろう。しかし、その種類が多すぎて、初心者は何を選べばいいかわからないはず。下では、2つのケースを紹介しているので、まずはこれらで生産活動の基礎を学んでみよう。



入門用に最適な木こり。スキルも上がると、収入もまあまあ。



裁縫屋も儲かる。初期段階から安定した収入を得ることができる。

CASE 1 ■ 弓を作る

弓を作るにはBowcraft/Fletchingのスキルを使い、弓作りには材料となる木材が必要だ。この木材は、木こりをする事で入手することができる。木こりで木材を一度に入手できる量は、Lumberjackingのスキル値で判定される。



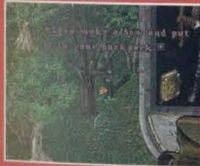
木を伐採する

斧を装備して、ダブルクリックする。するとターゲットアイコンが出るので、それを木に合わせてシングルクリックする。伐採は、必ず成功するわけではない。



木から弓を作る

木の伐採に成功したら、斧をダブルクリックしてターゲットを木材に合わせてシングルクリック。すると作れる物のリストが出てくる。そこで弓を選んでダブルクリックだ。



成功/失敗

木材から弓を作ることに成功すると、バックパックの中に弓が現れる。失敗した場合は当然、何も出てこない。木材は消耗品なので、どちらの場合も少しずつ減っていく。

CASE 2 ■ 武器を作る

武器を作るためには鍛冶(Blacksmithy)のスキルを使用する。道具としては、PickaxeとSmithy hammerが必要だ。また、作る時は炉を使うので鍛冶屋にも行く必要がある。かなり手間がかかるが、その分収入も大きいのが魅力だ。



鉱石を掘る

まず、鉱山に行ってPickaxeを使い、鉱石(ore)を手に入れる。鉱石は重いので、一度にあまり多く掘っても持ち帰れない。よくばることにしないように。



ingotを作る

次は、鉱石をもとにして鑄塊(ingot)を作る。鍛冶屋に行って、炉の近くでSmithy hammerをダブルクリックして鉱石をターゲットに合わせてクリックする。



武具を作る

鑄塊が作れたら、今度はそれをもとにして武具を作る。作れる武具の種類は、キャラクターのスキルによって上下する。当然、スキルが高ければ、いい武具が作れる。

●生産/収穫したものを売る

生産した物は、生産した物に対応した店に持って行けば、ほとんどの場合買い取ってくれる。ただ、店で売るときは値段はほぼ一定で、しかもその店の売価の約半額でしか買い取ってもらえない。少しでも高く売りたいなら、PCを相手に商売をすることも考えておこう。



NPCの店で生産物を売る。在庫がいっぱいと買い取ってもらえない。



PCに売るときは、NPCの店での売値よりも安い値段を設定する。

●戦いも生産活動の一部

戦闘は、生産活動には見えないかもしれない。しかし、戦って倒したものの死体からは、肉や獣皮などの収穫を得ることができる。肉は焼けば食料になるし（売却も可能）、獣皮類は店で買い取ってもらえる。このことから、戦闘も立派な生産活動と言えるだろう。



戦闘も立派な生産活動の一部。最初は小動物を相手に戦えば楽勝だ。



相手は小さくとも、それらの死体からは肉や皮革などの収穫を得ることができる。

●レベルアップへの近道

とくにお金にこだわらず、能力のレベルアップだけが目的なら、上げたいスキルに対応した行動だけとってればいい。左のページで説明した「生産活動」の部分を省略してしまうというわけだ。以下にその例を挙げてみたので、参考にしてみよう。



作業的になってしまうが、目的のスキルだけ使い込むというのもいい。



スキルの上昇にはかなりの時間が必要。根気強く続けていくことが大切だ。

■まず何と戦えばいいのか？

最初は小動物、とくにウサギやネズミ、鳥類をターゲットにして戦ってみよう。そして猫→狼→豹→牛のように、自分の成長に合わせて少しずつ攻撃対象を大きくしていく。モンスターとは、装備や戦闘能力が充実してから戦えばいい。また、街にある訓練所を利用するという手もある。能力の上昇に時間と手間はかかるが、安全で確実に戦闘能力を上げることができる。



小動物相手の戦闘なら、命が危険にさらされることは非常に少ない。



それでも恐いという人は、街の訓練所にあるタミー人形を攻撃しよう。

自動的にチェックされるスキル

EXAMPLE◆Swordsmanship

手取り早くステータスを上げ、強靭な肉体を作りたのなら、やはり戦闘がいいだろう。この方法だと、STRの上昇を早められる。スキルも自動的にチェックされるため、手間もそれほどかからない。



Swordsmanship以外の戦闘系のスキルも、それに対応した武器を使って戦えば自動的に上昇していく。

使わないとチェックされないスキル

EXAMPLE◆Anatomy

この種類のスキルは多少手間がかかる。が、直接スキルを使ってステータスの上昇を確認できるので、どのスキルで何のステータスが上昇するかが把握しやすい。ちなみに、AnatomyではINTの上昇が望める。



スキル名の左側に青いボタンがついているのが使用型のスキルだ。このボタンを押してから、スキルを使う対象を選択する。

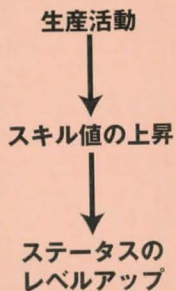
●生産活動での相乗効果

生産活動をするということは、何らかのアクションを起こしているということにほかならない。アクションを起こすことは、スキルの上昇に結びついている。さらに、スキルの上昇はステータスにも影響している。たとえば弓を作る場合。木を伐採するアクションで Lumberjackingのスキルが上がり、その影響でSTRも上昇。さらに、弓を作るときのBowcraft/Fletchingのスキル使用は、DEXのステータス上昇を助けているといった具合だ。



基本は生産活動をすること、それを複合して行なうというの、ステータスアップの近道だ。

生産し続けられれば、その活動に対応、関連したスキルが上昇していく。



戦闘は、スキルやステータスを直接的に上げる一番早い方法。ただし、「戦闘で使うスキル」しか上昇しないのがネックと言えよう。



そしてスキルの上昇とともに、ステータスも上がっていく。これがいわゆる「キャラクターの成長」というやつだ。



キャラクターが衰えていく!?

キャラクターの持っているさまざまなスキル。これらを使えば各種能力の上昇が望める。しかし、逆に使っていないスキルは、どうなるのか？ 残念なことには、使っていないスキルの数値は、どんどん衰退し、最終的には0になる。ただ、それによってステータスに影響が出るのかというと、そうでもない。基本的に、使い続けているスキルのほうが優勢に働くようなので、それほど気にする必要はないということだ。すべてのスキルを上げ続けるというのは至難の技だし、そもそも、能力のみにこだわった遊び方は、このゲームでは意味のないことと言える。

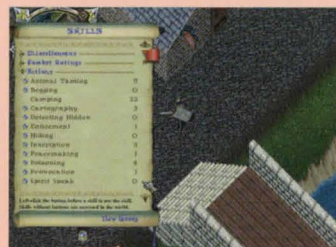


戦闘をしていけば、当然それに関係するスキルやステータスは上昇する。しかし、基本的に体しか使わないので、INTの上昇は……

能力の上昇と衰退について



使わないスキルは確実に低くなっていくのだが、ステータスの数値にはほとんど影響ないと考えていい。



使わないスキルは0にはなるが、消失するとはならない。時間がかかるが、上げようと思えばいつでも上げられる。

ブリタニアでのタブー

現実社会と同じように、ブリタニアでもやっ
てはいけないことがある。ここでは、そ
れらいくつかのタブーを紹介していこう。

「現実」に即した行動を！

UOの世界には、その世界観
こそ違えど、仮想的な現実社会
が再現されていると言ってもいい。
ゆえに、現実社会でいうところの
犯罪などは、UOの世界でもタブー
とされている。モラルを持った行
動を心がけよう。



人の持ち物をのぞき込むなんてことは、常識では考えられない。



他人の死体をあさるルーティングという行為も、忌み嫌われている。

●街中での戦闘

街中での戦闘は、ヘタをすれば自分の命さえ危険にさらすことになる。という
のも、街中には衛兵がいるので、相手が
彼らに助けを求めればその場でキミは衛
兵に殺されることになるからだ。また、
街中にいる動物も同様。動物に攻撃した
時点で、やはり衛兵に殺されてしまう。



相手の挑発に乗らないこと。街中では戦闘体勢をとらないように。



街中の動物に攻撃することは、死を意味している。肝に命じておこう。

●ルーティング

他人の死体をあさる行為をルーティング (looting) とい
う。死体をダブルクリックすると、棺桶が表示される。死
体に持ち物が残っていればそこにアイテムが表示されるの
で、それを自分にドラッグ&ドロップすればいい。
自分がされることを考えると、かなりイヤな行為
なのだが……。



あさることは簡単だが、他人の持ち物だということを忘れないこと。

■自分の持ち物は別格！

自分が死んで復活し、その死
体からアイテムを拾うのは当然
のこと。他人が自分の死体をあ
さろうとしていたら、下記の言
葉で彼らを追い払おう。



注意してもあさる輩はいる。できるだけ早く回収作業を済ませよう。

- they are mine
- it's my stuff

■悪人のものはよく見える？

他人の死体をあさるとき、その死体にな
った人の評判 (Notoriety) が低いと、
棺桶には多くのアイテムが表示される。
逆に評判がいいと、棺桶にはあまりア
イテムが表示されない。悪人のものなら
あさっていい、ということなのだろうか？



悪人の棺桶には多くのアイテムが表示される。自分が悪人だと目覚めている人は注意。



魅力的なアイテムを見たら、やはり欲しくなってしまう。シンレンマはあるが……。

●窃盗行為

まず、他人をダブルクリックしてペーパードールを表示し、さらにバックパックをダブルクリックして中を覗く。これに成功するとバックパックの中身が表示されるので、Stealing (盗み) のスキルを選択して盗みたいものに目標を合わせよう。盗みの成否は、スキル値次第だ。



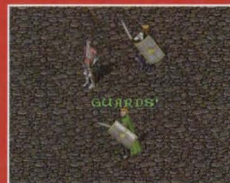
覗きの成否は、Snooping (詮索) のスキル値に左右される。



盗みたいものをシングルクリック。衛兵を呼ばることを覚悟しておこう。殺されても文句は言えない。

■困ったときは助けを呼べ！

街中で攻撃されそうになったり、持ち物を盗まれそうになったら (画面左下にメッセージが出る) 「Guards!」と叫ぼう。この一言で相手は逃げていくこともあるし、衛兵がその現場をおさえることができれば、犯人を倒してくれる。「Guards!」という言葉は、後述のマクロに設定しておくといい。



閉鎖された空間では、「Guards!」と叫んでも衛兵はこないで注意。



街中に倒れている死体には、周囲の人間が集まる傾向が強い。考えることは、皆同じだ。

■是非か、プレイヤーキリング (PK)

PCがPCを殺して持ち物を略奪する行為、通称PKには、さまざまなとらえ方がある。これは確かにモラルに反する行為だ。しかし、PKの存在がゲーム中の緊張感を高め、イベントとしての面白さを演出していることも否めない。PKの是非は、各プレイヤーの判断にゆだねられている……。



殺されれば当然悔しい思いをする。しかし、これもゲームの一部分だ。



自分がPKになるのもいい。悪の道をとことん追求するのも、ゲームの楽しみ方の1つ。

悪人として生きていけるのか？

窃盗やPK、ルーティングなど、プレイヤーのモラルを感じられるのは、このゲームの特徴の1つだ。善人の多いブリタニアだが、悪い人間はやはり存在する。実際、多くの泥棒やPKを見かけることができるし、被害にあった人も少なくないはずだ。このことから、ブリタニアでは善人悪人を問わずに生活できることがわかる。問題はモラルだ。善人になるか悪人になるか……。モラルを考慮して、プレイスタイルを変えてみるのもいいだろう。



「PKが正義」という考え方もある。たとえば、泥棒やPCを無差別に殺す人間を殺した場合、誰が文句を言えようか……？

モラルについて



自らがゲームの刺激剤になってはどうか？ 泥棒をする人も盗まれる人も、それぞれ違った感覚のスリルを楽しむことができる。

疲労 / 回復と死亡 / 復活

キャラクターもプレイヤーと同様に疲れたり、死んでしまうこともある。そんな状況は、ここを読めばバッチリ解決できる!!

腹も減れば死にもする

UOのキャラクターは、眠くなり、睡眠をとるということはない。しかし、実際の間人同様、疲労したり死亡することもある。ここからは、それらの状況に直面したときにとるべき処置について、詳しく解説していく。



物を食べることも重要だ。食物は、いつも持ち歩くようにしたい。



死亡したときは、幽霊となって世界を徘徊することもできるが……。

●疲労

キャラクターはスタミナ (STAM) を消費して行動し、それが0になるとキャラクターは一切動けなくなってしまう。また、スタミナはキャラクターが走ったり、重い物を持ち運んでいると、消費のスピードが早くなる。行動するときには、つねにスタミナに注意しておこう。



歩くよりも、走っているほうが当然スタミナの減りが激しい。



バックパックの中には、あまり物を詰め込みすぎないこと。



スタミナが0のときは、画面左下に「You are too fatigued to move.」と警告文が出て動けなくなる。

■持ち運ぶものは必要最小限に!!

あまり多くの物を持ち運んでいると、キャラクターの疲労がそれだけ早くなってしまいます。バックパックの中には、必要な物だけを入れて持ち運ぶようにすること。収穫物などがある程度たまったら街に戻って売るか、銀行に預けよう。とくにダンジョンに行くときは、いろいろな物品を入手するチャンスがあるかわりに、危険な状況になることも多いので、装備品以外はできるだけ持ち歩かないようにしたい。



ダンジョンに入る前に持ち物を確認。 unnecessaryなものは、可能な限り持たないようにすること。

■持ち運べる物の量は?

キャラクターが持ち運べる物品の量は、STRに比例して多くなっていく。また、その時点で持ち運べる量の具体的な数値は、物を多く持ちすぎた状態で移動しようとする時、画面左下に表示される。



「You can carry ~stones.」という部分が運搬可能な量。これ以上持つと移動不可能になる。

●スタミナとHPの回復

減少したスタミナとHPは、その場でじっとしていることで、徐々に回復していく。またスタミナは、食物類を食べることで回復することもできる。ちなみにスタミナが回復するスピードは、キャラクターの満腹度に依存している。



周囲に危険のない状況なら、その場でスタミナの回復を待ってもいい。



危険、あるいは急いでいるのであれば、物を食べて素早く回復しよう。

■定期的に食事をとる

スタミナは動くための燃料みたいなものだ。そのスタミナを一定に保ち、いつでもベストな状態にいるようにするため、食事は定期的にとっておく。プレイ時間にして、約40分ごとに1度は何かを食べること。



バックパックにはつねに食物を入れておく。食べるときは、ダブルクリックするだけでOKだ。



満腹になると、このメッセージが表示される。パンなら2~3個で満腹な状態になるはずだ。

■スタミナとHPの関係

HPの回復はスタミナに依存していて、スタミナの数値が高いほど、HPの回復も早くなるようになっている。とくに、戦闘中はHPが減っていくことが多いので、スタミナにはいつも注意を向けておこう。



戦闘中はステータスウィンドウを出して、HPのほかスタミナにも目を向ける。スタミナが減ってきたらすぐに捕食しよう。

■HPを直接回復する

上記の「じっとしている」という方法以外にも、直接的にHPを回復させる方法はもちろん用意されている。戦闘での緊急時などでは、HPの回復を悠長に待っていることができない場合も多い。そんなときは包帯 (bandage) や薬を使えばいいし、もし自分が魔法使いならば、回復系の魔法を使えばいい。また、神殿などを利用すれば、最大HPまで一気に回復することもできる。自分の置かれた状況で、最良のものを選んでHPの回復を行おう。



一番手軽な回復方法が包帯の使用だが、HPの回復量は小さいが、最初はこれで十分。



魔法使いの回復系魔法に頼るのもいい。神殿は必要だが回復量が多いのが魅力だ。



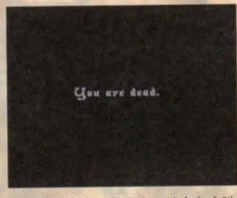
薬 (high potion) は包帯より回復量が大変大きい。錬金術士などから購入できる。



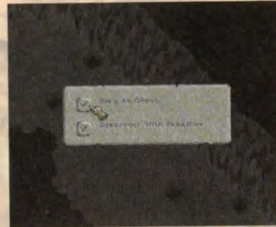
一番現実的なのが神殿の利用。ただし、その場に行かないと回復できないのが難点。

●死亡

キャラクター死亡の条件は、そのHPが0になったときのみ。死亡後は二者択一の選択を迫られる。その場ですぐに復活するか、幽霊となって徘徊するかだ。どちらの場合もリスクを負うことになるので、死亡には十分注意すること。



死亡するとキャラクターは力なく叫び、この画面が表示される……。



死亡後の処置は2種類。どちらにも、それなりのリスクがある。

●復活

死亡後、幽霊になることを選んだら、神殿に向かう。神殿は各街のほか、ブリタニアの特定の地点にも存在する(詳しくはマップ参照)。どうしても手放せない持ち物がある場合は、その場復活を選択するといだろう。



神殿のアンクやHealerに接触すると、キャラクターは肉体を取り戻して復活する。



その場で復活してしまえば、大切な持ち物を奪われる心配も少ない。

■死亡／復活にはリスクが付き物

幽霊の場合でもその場で復活する場合でも、リスクはある。幽霊の場合はスキルの低下速度が早まることと、持ち物をルーティングされてしまうこと。その場復活でのリスクは、やはりリスクが低下し、場合によってはス

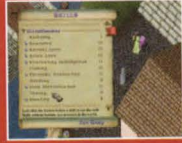
キルが消失する可能性があるということ。アイテムを守れるので、後者のほうが魅力的に見える。が、ゲーム序盤でスキルが下がったり消失するとゲームを思うように楽しめなくなるので、初心者は幽霊を選んだほうがいい。



ルーティングされてしまうが、スキルのことを考えれば幽霊のほうがリスクは小さい。



幽霊になると、一面灰色の世界に、生きて見える者に、キミの姿は見えない……。



その場で復活してもいいが、スキルの消失は、アイテムのそれよりも深刻だ。

ココはいいだどこ!?

ゲームを始めたら、ログアウトした場所と全然違うところから再スタート。持ち物を見ると、貴重なアイテムがない……。こんな経験をした人はいないだろうか?

UOの各サーバーは、プレイヤーのゲームデータを30分毎にバックアップしている。ログアウト方法が不完全だったりすると、サーバーが最後にバックアップをとった状態でキャラクターデータが戻されてしまうことがある。ログアウトするときは十分注意しよう。



ログアウトが不完全だと、こんな場所から再スタートすることも……。アイテムがなくなっていないか確認してみよう。

バックアップについて



サーバーがバックアップをとるときは、画面左下に大きな文字でメッセージが表示される。

Ultima Online-The second step

さらなる高みを目指す者たちへ

ウルティマ・オンライン攻略／応用編

2回目からのキャラクターメイキング

基礎はすべて押さえただろうか? ここからは、それよりも一段上をいく攻略をしていく。まずはキャラクターメイクからだ。

経験を生かしたキャラクターメイクを

初めて作ったキャラクターで経験したことや、失敗などを踏まえ、それらを活かして新しいキャラクターを作る。今度は、どんなスタイルで遊ぶか、職業は何にするかなど、明確な目的をもってキャラクターメイキングに臨もう。これから本番だ。



初めて作ったキャラクターの職業が気に入ったなら、それをさらにレベルアップさせるつもりで。



やりたいことと、プレイスタイルを頭に入れてキャラクターメイクを。目的を持つことが大切だ。

●基本ステータスの割り振り

やりたい職業などに合わせて、無駄なくステータスを割り振る。たとえば、木こりをして戦士として戦う場合。STRは木こりをするので上昇するので少なめに配分し、その分DEXに多く割り振る。DEXは、弓を作るときに成否に影響するからだ。



肉弾戦だけで構わないのなら、INTを最低にしてSTRに多めに割り振るといい。



物を生産する職業なら、STRは少なくして、DEXとINTに多く割り当てよう。

■バランスのいいキャラクターは役立たず!?

能力が均等なキャラクターは、作るだけ無駄。初期段階ですべての能力を均等にしてしまうと、何をやっても失敗の続く、いわゆる「使えないキャラクター」になってしまうからだ。とくに、均等な能力で戦士を作ると目も当てられない。STRが低くHPも低いので、満足な装備ができなく打たれ弱い、DEXも低いので攻撃も当たりづらいといった具合だ。何をやるにしても、個性をもたせることが重要だ。



必要なパラメータに多く割り振る。いらないものは徹底的に少なくしよう。



均等になるように分配しても、中途半端なキャラクターが生まれるだけ。

●テンプレートの応用

テンプレートをもとにして、キャラクターをカスタマイズするという手もある。テンプレートで職業を決定しても、ステータスやスキルは自由に設定できる。メイキングも楽に進められるし、一石二鳥だ。



テンプレートは、初心者のためだけにあるわけではない。

テンプレートの各パラメータをカスタマイズ。スキルも選択しちゃう。

●スキルパラメータ配分時のコツ

ゲームスタート時から使うスキルに多く割り振っておく。たとえば、弓を作ってそれを売るならLumberjackingとBowcraft/Fletchingのスキルを選び、それに多く割り振る。前者のスキルは木材の伐採率に、後者のスキルは弓作りの成否に関係するスキルだからだ。



やりたい職業に関連するものをいくつかピックアップして選択する。

上がりにくいスキルに多く割り振る。かなり多くして構わない。

●スキルを複合して欲しい装備を入手

初期装備はスキルの種類とその数値によって決定される。この性質を利用して、欲しい装備品を最初から入手する。弓矢で戦いつつも釣りを副業とするなら、テンプレートでBowyerを選択後、Fishingのスキルを追加してそれに多くの数値を割り振る。すると、最初から弓矢のセットと釣り道具を持つことができる。



テンプレートを利用してメインの職業を決め、欲しいスキルを選択しよう。

職業はArcherだが、釣り道具を持っているので、釣りで生計を立てられる。

キャラクターが消せない

一度作ったキャラクターは、作ってから1週間以上経過しないと削除することはできない。これは、初めに与えられる装備品やお金を、不正にほかのキャラクターに譲渡できないようにするため。最初から楽をしようという考えは捨てよう。



キャラクターを削除しようとして1週間以上経過していないとこのようなダイアログが。



初期装備を売ろうとしても、店では買ってもらえないので注意。アイテムのうしろに「practice weapon」と書かれた武器は、売り物にはならないのである。

キャラクター削除について

初期装備を友達に渡してログアウトし、新キャラクターを作って再度ログインする。このようにしてお金を稼ごうとしても限界があるし、手間の割には見返りが少ない……。



日々の生活 ■ 応用編

ブリタニアで生活するときに、知っておくと便利なさまざまなTipsを紹介。ひとつ上の生活を手に入れた人は必見!

もっと効率的な生活を

ここがもう少しこうなら、あそこをもう少しよって改善したいなど……。効率的な生活をしていく上で、便利という言葉は欠かせない。ここではそれら、知っておくと便利な事柄を紹介していこう。

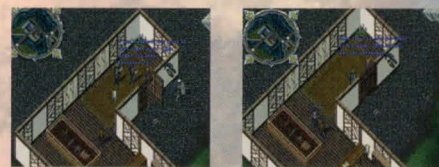


収入が安定したら、馬を飼うのもいい。移動がとても楽になる。

NPCとの売買でも、知っておくと便利なことがいくつかある。

●NPCの盲点を突け!

NPCの店でものを買い取ってもらえないときは、売ろうとしているものをその場で1つ買い取る。そして「bye」で会話を終わらせて、再度「Hi sell」で話し掛けると、買い取ってもらえることがある。また、それら買い取ってもらえなかったものを銀行に預けておいて、しばらくしてから売りに行ってもいい。



NPCの店に在庫がいっぱいだ、買い取りを断られる。そんなときは……。

自分が売ろうとしていたものを、その店で一旦買う。そして……。



再度話しかけると、そのアイテムの買い取りを再開している場合がある。

■売価の変動

店で買い取ってもらえるアイテムの価格は、その店の在庫数によって変動する。といっても、変動の格差はそれほど大きくなく、だいたい5~10gp程度。多少安くても、売れるときに売っておくのが得策だ。

●大事な物は預けておく

お金や貴重なアイテムを持ち歩くのは危険だ。それらを手に入れたら、銀行に預けておくといい。銀行に入ったら、「bank」と叫ぶ。すると宝箱が表示されるので、そこに預けたいアイテムやお金をドラッグ&ドロップすればOKだ。

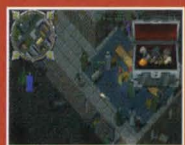


バックパックを表示して、預けたいアイテムなどをドラッグする。

宝箱の上でドロップして完了。宝箱は、右クリックで開ける。

■挨拶は必要なし!

銀行から出るときに挨拶は不要。しかし「Hi bank」など、最初に挨拶を絡めるとは別。このときは「bye」などの別れの挨拶をすること。



降りきった「bye」を言わないで、「Hi bank」を言っても……。

●行動範囲を広げよう

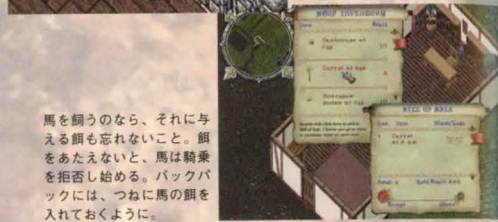
自分の行動範囲を広げるなら、馬の購入がオススメ。馬に乗れば移動スピードはグンと早くなり、街と街の移動がかなり楽になる。また、ブリタニアに全部で8つあるムーンゲート(詳しくはP146を参照のこと)を使うのも便利だ。



馬に乗ることの利点は、移動スピードが早くなることに加え、スタミナの消費を抑えることができる点にある。できるだけ早く購入しておきたい。



ムーンゲートを使えば、はるか離れた場所に一瞬でワープすることができる。



馬を飼うのなら、それに与える餌も忘れないこと。餌をあたえないと、馬は騎乗を拒否し始める。バックパックには、つねに馬の餌を入れておくように。

●他人とスキルの関係

数値が上昇しづらいスキルというのがある。スキルには他人との兼ね合いがあるからだ。基本的に、多くの人が使っているスキルは上昇しづらく、人があまり実践しないスキルは上昇が早い。ステータスの伸びに問題があるなら、人のやらないようなスキルを実践するといい。スキルによっては、かなりのスピードで上昇することもある。とにかく、いろいろ試してみることが大切だ。



剣術のスキルは使用人口が多いので、あがる程度までいくと伸び悩む。

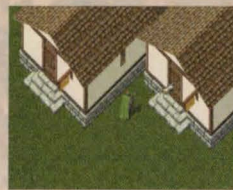


とにかく、何でもいから試してみる。自発的に使用するタイプのスキルが試しやすいので、まずここから攻めていってみよう。

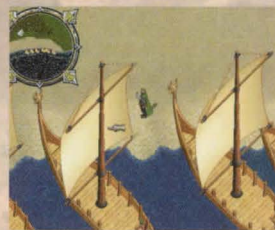
生き物を鑑定するAnatomyは、使用人口が少ないようで、比較的簡単に上げられる。これを実践するとINTが上昇する。

●安全なログアウトはこれで完璧

船や家を購入すれば、アイテムを保管できることのほか、安全なログアウトをすることもできる。これらはかなり高価な買い物となるが、それに見合うだけの価値を十分に持っているのも確かだ。

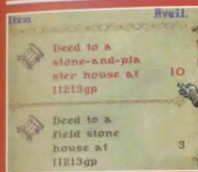


アイテムの保管や安全なログアウトを望むなら、是非購入したい。



船を買えば航海も可能。海で隔れた島にも行けるようになる。

家の購入



権利証書の購入

権利証書は建築家(Architect)が売っている。代金は銀行に家を買うだけの残高があれば、勝手に引き落とししてくれる。大金を持ち歩く必要はないぞ。



建てる場所を探す

権利証書を手に入れたら、次は家を作る場所を探す。できるだけ街から近いところを選ぶといい。街以外の場所などどこでもいいが、迷惑にならない場所を選ぶよう。



建てる

建てる場所が決まったら、その場所に立って権利証書をダブルクリック。すると家の輪郭が見れるので、望みの位置に調整して、左クリックする。家の完成だ。



家の出入り

家が建つとバックパックにカギが入る。家に入るときは、カギをダブルクリックしてから扉をクリックして開けよう。家を出るときは上記と同じ操作をしてカギを閉める。

船の購入



権利証書の購入

船の権利証書は、船大工(shipwright)から購入する。船の規模にもよるが、小さい船なら、だいたい3000gpぐらいで購入することができる。一人ならこれで十分だ。



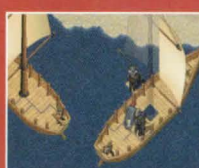
出航場所を探す

次に出航場所を決める。これには注意が必要で、建造する場所が海に乗り出せる場所かどうかを確認するのを忘れないこと。船が停泊している場所なら、安全だと思ってい。



船を造る

出航場所が決まったら、船の建造に取りかかる。といっても、権利証書をダブルクリックするだけで自動的に建造される。ただし、建造場所は浜辺に限られているので注意。



船への乗降

船の乗降は船の側面をダブルクリックして、タラップを伸ばすことで行なう。タラップを出した時点で、キャラクターは自動的に乗降する。船に乗ったら、出航だ。

操舵方法

forward	前進
stop	停止
drop anchor/ raise anchor	碇を降ろす/ 碇を上げる
left	左に回頭
right	右に回頭
turn around	反転する

■家／船は風化する

家や船には、定期的訪れること。放っておくと、それらは風化してなくなってしまふ。高価な物なのだから、大切に扱おう。



UO内での時間で9日たつと、風化してしまう。

■欲しいスキルは教えてもらえ!

持っていないスキルや、死亡したときに消失してしまったスキルは、NPCのギルドなどで教えてもらうことができる。ギルドなどにいるNPCに、「Hi teach」と話しかけてみよう。何を教えてくれるか返事がくるので、「teach ~ (教えてほしいスキル名)」という。すると金額が提示されるので、その分のお金をNPCにドラッグ&ドロップすればいい。スキルの学習は、お金を払った瞬間に完了する。



NPCによって教えてくれるスキルが異なる。聞きまわって目的のスキルを探そう。



すでにもっているスキルなら1ポイントあたり10gpでスキル値を上げられる。

●パーティーを組む

ある程度キャラクターを成長させたら、パーティーを組むのもいいだろう。UOの世界にはギルドと呼ばれる組織がある。この組織に加入すれば、パーティーを簡単に組めたり、物を安く買えるなどの利点がある。ただし、同時に複数のギルドに加入することはできない場合もある。



パーティーを組めば、ダンジョンの探索も非常に楽なものになる。



宿屋の掲示板では、ギルド会員の募集告知を見つけることもできる。

■加入にはお金がかかる

PCギルドは場合によるが、NPCのギルドの加入には500gp前後のお金がかかる。加入方法は、ギルドマスターに「join」と話しかけるだけ。要求されたお金をドラッグ&ドロップすれば、加入手続きは完了する。



PCギルドは、WWWEで会員を募集していることが多い。テキストコマンドが多い。



NPCギルドに加入すれば、その会員から10%引きで物品を購入できることがある。

●ダンジョンにはアイテムが眠っている！

ダンジョンには多くのアイテムやお金が埋もれている。しかしその分、強力なモンスターやトラップなどの危険も多い。ダンジョンに行くときは、自分のステータスを上げておくのはもちろん、武器も強力なものを装備するようにしたい。ダンジョンに入って危険を感じたら、無理せず逃げることも重要だ。



危険が多いので、ダンジョンにはできればパーティーを組んで行きたい。



ダンジョンには、カギのかかっていない宝箱がたくさんある。まさにとり放題！



手強いモンスターも多い。かないそうになかったら、とにかく逃げること！



プレイヤーの行く手を阻むトラップも。奥に進んでいくときは慎重な操作を……。

■復活する宝箱とモンスター

ある程度の時間が経過すると、ダンジョンは「リセット」され、初期状態に戻る。すでに中身の無い宝箱の中には再びアイテムが現れ、モンスターも復活する。リセット時にタイミング良くダンジョンに入れば、宝はキミのもの。しかし同時に、多数のモンスターとの戦闘があることも忘れるな。



宝が復活していれば、一攫千金のチャンス。これを逃す手はない。



モンスターも復活している。思わぬ場所で、思わぬ強敵に出会うこともあるだろう。

●クエストやイベントに参加しよう

ゲーム中、NPCからいきなり名前を呼ばれることがある。これは、クエストと呼ばれる簡易イベントが始まる合図だ。ゲームマスターが用意したイベントが始まる時は、画面左下に色の付いたメッセージが表示される。積極的に参加して、ゲームを盛り上げよう。



イベントはGMの名前とともに、画面左下にメッセージが表示される。たまに無意味なアナウンスもあるようだ。



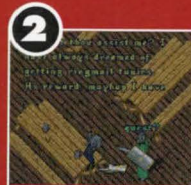
過去に、墓塚に書かれたヒントをたよりに、ある物を探すというイベントも開催された。

クエストの基本的な流れ

クエストの種類は、現在のところ大きく分けて2種類存在する。1つは物品を要求してくる「おつかい」タイプ。もう1つは、少々物騒な「殺人」の依頼だ。ここでは前者の依頼を、右ではクエストの基本的な流れを、下ではその報酬の種類を簡単に紹介していく。



まずは、NPCに名前を呼ばれるところから始まる。名前は呼ばれたら、そのNPCに向かって「Hello」と挨拶してみよう。



お決まりの挨拶が済んだら、次は「quest?」または「any quest?」と話しかける。するとこの言葉に反応して……。



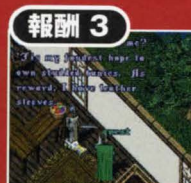
何をしてほしいかを、こちらに要求してくる。物品を欲しがっていたり、一緒に旅をして欲しいなど、要求の種類はさまざま。



プレイヤーの良いウワサ話を流してくれる。ウワサが流れると、プレイヤーの評判が少し上がる。繰り返せば評判はうなぎ登り？



クエストを完了したときに初めてもらえるものが判明する。それはただのうわさ話か、それとも幻のマジックアイテムか……。



クエスト開始時にその報酬が明示される。苦勞と報酬のバランスがその場でわかるので、このクエストが一番やりやすい。



「報酬はない」と始めから申し出てくる。報酬なしとは言っているが、プレイヤーの評判は上がるようになっているらしい。

やるべきか、やらざるべきか!?

殺人系クエストについて

NPCが依頼してくる殺人系クエスト。自分が「殺し屋」になるイベントだ。ある程度自分が成長していれば、その依頼を遂行することは簡単である。しかし、NPCといえども相手は人間。ターゲットが善人だと自分の評判も下がるし、道徳的に、はたして本当に殺しているのか迷ってしまう……。また、ターゲットのNPCは街中にいるので、依頼を遂行するところも危ないという問題もある。そこが密閉された空間なら、衛兵も駆けつけられないのだが……。



殺人の依頼料は、かなり魅力的だ。しかし、ターゲットは街中にいるので任務を遂行しづらい。やるべきか、やらざるべきか……。



殺した相手が善人だったら、自分の評判はもちろんながる。しかも、一度下がった評判は、なかなかもとに戻らない。

快適な操作でゲームを進めるために

オプションを使いこなせば、快適なゲーム環境が手に入る。ここでは、オプションの上手な利用方法を解説しよう。

オプションを使ってカスタマイズ

オプションを使いこなせば、ゲームは今まで以上に遊びやすいものとなる。複雑な操作の問題は、マクロを使えばそのほとんどが解決できるし、それ以外にも、オプションには便利な機能が満載だ。



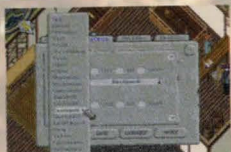
オプションは発言色を変えるだけではない。もっともてこで強引に決めよう。



よく使う魔法はマクロに設定。キー1つで魔法を唱えられるようになる。

●複雑な操作をマクロに設定

会話でよく使う語句や魔法をマクロに設定するときは、CtrlやAltと文字キーを組み合わせる複合型ではなく、ファンクションキーを使うといい。これならキー1つで動作させることができるからだ。



ファンクションキーのほか、HomeやEndキーでもOKだ。



初期設定のマクロの発動キーを変更するだけでも使いやすいくなる。

オススメのマクロ設定

会話(Say)

Hello、Goodbye、Hi sell、Hi buyなど、日常でよく使うものを設定しておく。また、緊急用にGUARDS!やHELP!といった救助要請の語句も入れておこう。

魔法(Cast Spell)

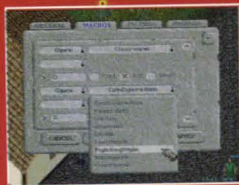
魔法の使用には個人差があるので一概に言えないが、回復系と攻撃系をメインに設定しておく。攻撃補助の魔法は意外と使わないので、設定から排除したほうがいい。

スキル(Use Skill)

スキルの中でも使用頻度の高いものを設定する。泥棒ならstealing、商人ならItem Identificationなど、自分の職業に関連したものを設定すると便利だ。

■作りすぎは逆効果!

便利なマクロ設定だが、あまり多く作りすぎるとかえって使いにくくなる。使用頻度の低いものはすぐ削除して、スッキリとした操作環境を構築していこう。



キー複合型のマクロが多いと、もう手に負えない。マクロは、ファンクションキーだけにしようがいいかも。

■マクロアイコンの自動作成

ペーパードールやステータスウィンドウなど、「-」マークボタンが付いているウィンドウは、そのボタンを押すことでマクロアイコンを自動的に作って画面に表示してくれる。ボタンを押すと、画面左上に現れるので、次回からはそのアイコンを左ダブルクリックすれば、目的のウィンドウが表示される。また、そのボタンを右クリックすれば画面から消去できる。



目的のウィンドウを表示させたら、「-」マークの付いたボタンを押す。



このマクロアイコンは、ドラッグすることで移動させることもできる。

●不快な発言をカット!

罵詈雑言を発し、プレイを不快にさせる輩もいる。しかしオプションの「Filter」を使えば、ほかのPCキャラクターが発する不快な発言をカットすることができる。また、特定のPCキャラクターの発言を画面に表示させなくする(無視)することもできる。



自分の発言も例外ではない。しかしフィルタをオンにすれば……



不快な単語だけ、#や%など別の文字に置換して表示される。これで少しはマシになる。



Filter Obscenity

このボタンをチェックするとフィルタがオンになる。オフのときは、どんなに汚い言葉だろうと、画面に表示される。



Ignore Player

リストの「new」をダブルクリックしたら、ターゲットを合わせてクリック。以後、そのPCの発言は一切表示されない。



Click to edit Profanity

自分が不快だと思う単語を登録する。フィルタがオンのときは、追加した単語も置換して表示されるようになる。

●オンラインの友達を確認

友達とログインの待ち合わせをしたときや、同じサーバー内に友達がいるかどうかを確認したいときは「FRIENDS」が便利。ここに友達の名前を登録しておけば、彼らの存在が確認できる。ただし、存在の確認をするだけで、会話などはできないので注意。



友達の存在を確認しただけでも、ホッとする瞬間がある。できるだけ多くの友達を登録しよう。



たとえ登録していても、1人で遊びたいときのプライバシーは守れる。ケースバイケースで使い分けろ。



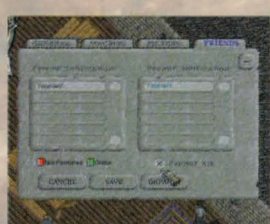
Friend Notification

「new」をダブルクリックしてから、ターゲットを合わせてシングルクリックすると登録される。ただし、相手の承諾が必要だ。



Permit Notification

自分のオンライン状態を知らせてもいい相手を登録。登録方法は左のFriend Notificationの場合と同じだ。



Permit All

自分のオンライン状態を知らせる相手とくに制限しない場合は、このボタンをチェックしておけばOKだ。

ブリタニアでの英会話

■応用編■

ここでは会話のとき知っている便利な言葉、俗語や造語を紹介する。これらを使えば、会話をスムーズに進めることができる。

俗語／造語で快適な会話を

俗語を使えば、ゲームの雰囲気壊さず話することができる。また、綺麗な英語を使うのはいいが、文字のタイピングに手間取ってレスポンスが遅れると相手は不安になる。それを解消するのが造語だ。



さまざまな俗語が存在するのは、このゲームの特徴の1つだ。



造語を使えば会話も快適。最低限の造語を使うのはマナーとも言える。

俗語

意味

用例

aye	はい／うん	(誰かに声を掛けられて) aye? (はい?)
cool	かっこいい／すごい	(何かを見て) oh, Cool!! (うわ、すごい!)
deal	手を打とう／取り引きだ	(商談成立時に) ok, deal (OK。取り引きしよう)
newbie	新人／しろうと	are you newbie? (キミ、新人さん?)
suck	くだらない／むかつく	you suck!! (おまえ、むかつくんだよ!)
thee	古文風単語。目的格の「you」	give thee a knife (そなたにナイフを授けよう)
thou	同上。主格の「you」	thou are so strong! (そなたは強いのお)
thy	「your」の古文風単語	is this thy stuff? (これはそなたの物か?)
yeah	yesとほぼ同義。ああ／ええ	(相手の質問に対して) yeah (うん)

造語

原型

用例

2	to	too heavy 2 carry (重すぎて持てないよ)
4	for	a gift 4 you (キミにプレゼントだよ)
cya	see you again	(別れぎわに) cya again (じゃあ、またね)
k	ok	(何かの問いかけに対して) k (いいよ)
np	no problem	(何かの問いかけに対して) np (問題ない)
r	are	r you mage? (あなたは魔法使いですか?)
thanx	thanks	thanx a lot (ほんとにありがとう)
thx	thanks	oh, thx!! (ありがとう)
u	you	u r so tough!! (キミってほんとにタフだね)

HAVE A GOOD ADVENTURE! GOOD LUCK!

UOでの基本的なコミュニケーション方法は会話だ。また、会話をしなければゲームの楽しみの半分も味わえない。単語がわからなかったら、「I'm poor about english」と言おう。相手は簡単な単語で話してくれることが多い。



自分から積極的に話しかけてみよう。経験しないと、英会話に慣れることはできない。



話しかけられても黙っていると、相手は「単語の意味さえ通じれば、何とかかなるものだ。」



Hello, works :)

Player's Occupation

14の職業例(テンプレート)

キャラクターメイキング時にテンプレートから選択できる職業例は14種類。ここでは登録されている職種をひとつひとつ取り上げ、それぞれの特徴を簡潔に説明する。

テンプレートに登録された職業

UOスタート時に利用できる職種のテンプレート。あらかじめ登録された14種類の職業は、ビギナーがつまづきがちなキャラクター作成時のわずらわしさから開放してくれる便利なものだ。目指すキャラクターが決まっている人は、テンプレートに少しアレンジを加えるだけで十分に冒険が可能なキャラクターを作り出すことができる。それぞれの特徴をつかみ、自分なりのキャラアレンジを考え出してみよう。

職業説明の見方

- 1 職名
- 2 金稼ぎ/戦闘のバランス
- 3 初期段階のスキル
- 4 職業の特徴
- 5 拠点にすべき街
- 6 金稼ぎの方法



オススメの職業は？

スタート直後でもそれなりにラク、というキャラクターを作るには、gp稼ぎの能力が戦闘能力のどちらかが高いほうが良い。UOでは序盤のgp稼ぎが大変なので、どちらかに秀でたキャラでないとなかなりの貧乏を強いられてしまうためだ。

テンプレート職業の中でお勧めできるのは、街で安全に稼ぐならTailoringなどの職人系、冒険で稼ぐなら冒険者系のWarriorやWizardといったところだろう。あとはSTR、DEX、INTを調整して、自分が気に入るキャラクターを作ろう。

●職人系の職業



代表的なのはTailor、Bowyer、Tinker、Blacksmithなど。手に職が付いてくると序盤の稼ぎが非常にラクになる。

●冒険者系



代表的なWarrior、Wizard、Rangerなど。序盤は少し苦しいかもしれないが、成長すれば職人系より割が良い場合も。

Alchemist [錬金術師]

■割り当てられるスキル■
Alchemy, Resisting Spells, Taste Identification

拠点はどこに

薬の原料である秘薬を手に入れるのが簡単な、MoonglowやMaginciaなどの魔法が栄えた都市を選ぶのがセオリー。だが、商売相手となるPCを探すときは、Britainなどの大都市か、各地にある洞窟の近くに移動するといいたいだろう。



Moonglowはすべての錬金術師の故郷ともいえる場所。秘薬専門店と魔法店が存在しており、秘薬の在庫も豊富だ。他の都市への移動には、ムーングロートを使うと良いだろう。

ポーションを作れるのが最大の特徴である。ほかの職業と違い、デフォルト値で作ったキャラクターでも十分な効果を持ったポーションが作れるので、すぐでも薬売りの仕事に取り掛かれる。だが冒険することを考えると、脳力や素早さの点から非力さは否めないだろう。

生活の基本パターン

作った薬は店に売っても安く買いたたかれるので、洞窟の近くなどでヒールポーションを作り、PCに高くりつけるのがよいだろう。モンスターと戦いたいと考えているのなら、魔法や剣術などの戦闘技術を身につけなければダメだ。



あまりに安い店の買い取り価格。ポーション製作には薬材と秘薬が必要で、その値段での取り引きはソクにするだけだ。薬屋商売は、又の相手をするようにしよう。

Animal Handler [調教師]

■割り当てられるスキル■
Animal Lore, Animal Taming, Veterinary

拠点はどこに

動物の多い場所を選ぶのがベスト。森の多いYewは、その点で見るとびつりの場所といえるだろう。動物の飼育に必要なエサも、うろつく動物を倒すなり、Yewに住む農民から購入するなりすれば、最初のうちは十分賄えるだろう。



もっとも手をつけやすいのは犬。最初のうちはホテイガイドとして役に立つし、エサになる肉もワサギなどの小動物から手に入る。

動物を飼うために必要なスキルが揃った職業。調教の能力が上がるまで強い動物を飼い慣らすことはできないが、スキルが70前後になればほとんどの動物を手馴れさせることが可能になる。さらに強力になれば、ドラゴンすら配下にすることができる。問題は飼育に必要なエサ代だろう。

生活の基本パターン

調教師で生計を立てるには、ある程度運が関係する。というのも商売の相手がPCであるため、いかに動物を従えていても、欲しがらなければカネにならないからだ。早めに強い動物を手づけて冒険者に鞍替えするのも手だろう。



ドラゴンを従えた冒険者。このクラスになると飼育に必要な肉の数は膨大になる。それを飼うには、多くの金を払って肉屋で買うか、大きな動物を殺して解体するかのどちらかしかない。

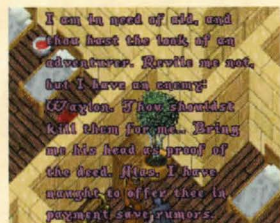
Assassin [暗殺者]



■割り当てられるスキル■
Hiding, Poisoning,
Taste Identification

拠点はどこに

あくまで暗殺者として生きるのなら、BritainやTrinsicなどの人の多い町が良い選択だろう。こういった場所のNPCの中には必ず1人は殺人の依頼をしてくる者がいるためだ。といっても、殺人クエストは、普通ワリに合わないのだが。

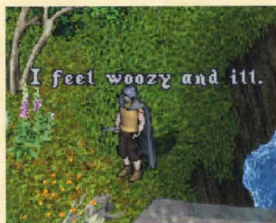


NPCの殺人依頼。成功すれば報酬が手に入るが、他人を殺すことになるため評判は大幅に下がる。また目標は太い町にいるので、攻撃した瞬間ガードが出現し、自分もやられる

素早さに長け、毒の扱いに慣れたキャラだが育てやすいとは言えない。これはHiding以外のスキルの使い場所がほとんどないためだ。キャラメイク時にこの2つを交換してしまえばかなり楽になるのだが、それでは別の職業になってしまう。良くも悪くもこだわりの職業だといえる。

生活の基本パターン

金を稼げるスキルがないので、収入は戦闘で手に入れるしかない。地道な小動物殺しがいやなら、道を歩く人間の前にわざと毒入り食料を落とし、それを食べて弱ったところを襲う、などの方法が考えられる。成功は運次第だが……。



毒の効果は、薬か魔法で解除するまで続く。ただし毒ではいかに死ぬことはないため、あくまで弱らせることしかできない。十分に相手が強いたら攻撃しよう。

Blacksmith [鍛冶屋]



■割り当てられるスキル■
Arms Lore, Blacksmithy, Parrying

拠点はどこに

スタート地点に選ぶならMinocかBritainだろう。Minocは近くに鉱山があり、鎧や武器の原料となる鉄塊が手に入れやすく、Britainは作ったアイテムの買い取り先になる武器屋が多いからだ。どちらを選ぶかはプレイヤー次第だ。



ほとんどの町には無料で使える炉が設置されている。これも鍛冶屋がプレイしやすいといわれる理由のひとつだろう。ちなみにこれはBritainの武器屋の店先

鍛冶屋は炉と金槌を使い、鉄塊から武器やアーマーを修理したり、作ったりする能力を持つ職業だ。HPやSTRが自然に高くなるため、冒険のときも他の職業よりラクになるだろう。鍛冶屋業を本業にするなら、武器鑑定スキルを採鉱に置き換え、自給自足ができるようにしたい。

生活の基本パターン

鍛冶屋の金稼ぎ方法は、武器を製作して売るか、人の武器を修理するかのどちらか。修理で儲けるときは、まず客になる人を探さなければならない。炉が設置されている店の前で自分のスキル値を連呼して、宣伝するといいたい。



製作でも修理でも、鍛冶の作業には必ず鉄塊を用意しておく必要がある。これを手に入れるには、買ったり、採鉱して入手した鉄鉱石を加工するかのどちらかの方法が選べる。

Bard [吟遊詩人]



■割り当てられるスキル■
Musicianship, Peacemaking,
Provocation

拠点はどこに

一番良いのは、Bardが集まるMusic Hallが存在するBritainだろう。ここには高位のBardがいるので、その周囲で楽器の練習をすると非常に効率がいい。ただし、音楽によって発生するラグで、周囲の者に怒られることがある。



音楽家のスキルを上げておかないと、せっかくなので神祕の曲も効果が発揮できず、少くとも楽器の練習しておくべきだろう。

音楽の力で他人を操るスキルを2つ備えている。その能力を活用しつつ生計を立てるには、ちょっとした工夫が必要になるだろう。ちなみに音楽を利用するスキルには、もうひとつEnticementがある。一流の吟遊詩人を目指すのなら、このスキルも一緒に上げておきたいところだ。

生活の基本パターン

バードのスキルを使って生計を立てる方法としては、Provocationを使うことが考えられる。Provocationを2頭の動物にかけると、互いに戦わせることができる。2頭が弱ったところを攻撃すれば、まさに漁夫の利を得られるだろう。



上記の戦法は町では絶対に使えない。Provocationは人間を攻撃するのと同じ扱いになるため、それを使用した人間はガードに激しい制裁を加えられるためだ。

Bowyer [弓作り]



■割り当てられるスキル■
Bowcraft/Fletching, Parrying, Archery

拠点はどこに

町の近くに木が多く、弓を買い取ってくれる武器屋か道具屋が多いところが理想。木材は融通がきくので、店が多いBritainかVesperあたりが妥当だろう。伐採できる木が少なくなってきたら、旅に出て木を切りながら移動すると良い。



伐採のスキルを付けなかった場合は、斧を買って伐採のスキルを上げるか、木材店で丸太を買うことになる。初期状態から伐採スキルを上げるのは、けっこう時間がかかってしまう。

弓作りは、丸太を材料にして弓や矢を作る職業だ。作った弓を扱うためのArcheryのスキルが組み込まれており、戦闘もこなせる上、デフォルトで入っている回避スキルをLumberjackingに変更すれば、完全な自給自足が可能になる。非常にパランスの取れた職業といえるだろう。

生活の基本パターン

作れるだけの弓を作って、武器屋か道具屋で売る。これだけでけっこう金が貯まってしまうのが弓作りという職業だ。矢を作るときは木材とは別に鳥の羽が必要なので、狩りをして手に入れよう。大抵の鳥は12枚の羽を持っている。



武器屋の金がなくなったら、弓を買ってくらえたら、しばらくしてくらえたら一度行けばOK。同じ店に人以上の店員がいる場合、片方がダメでも、もう一人が買ってくれる場合もある。

Healer [治癒士]



■割り当てられるスキル■
Healing, Anatomy, Forensic Evaluation

拠点はどこに

Britainがオススメ。この街には人口が多いので、戦う人も多い。ということは、それだけ戦闘で傷つく人も多いからだ。また、彼らとパーティーを組んで行動し、治療をほどこすかわりに金品を要求して生計を立ててもいいだろう。



人が多くてちよつとイヤという人は、Trinsicを拠点にしてもいい。Britainよりは少ないので、比較的遊びやすいはずだ。

ケガの治療を得意とする。包帯を使うことで、HPの回復を行なうことができる。また包帯がなくなったら、ハサミをダブルクリックしてから布をクリックすることで、包帯を作ることもできる。検死のスキルはあまり使わないので、異なるスキルを選択してもいい。

生活の基本パターン

包帯の購入には当然お金がかかるので、何らかの生産活動は必要だ。包帯は安いアイテムなので、小動物と戦って手に入れたアイテム（主に生肉）を売ったお金で十分買える。こうすれば、戦闘のスキルも上げることができる。



野生のウサギやネズミ、鳥などの小動物が相手なら、戦闘も楽勝。肉は1つあたり、だいたい4円で売れるので、包帯のための資金繰りにも困らない。

Shepherd [羊飼い]



■割り当てられるスキル■
Herding, Animal Lore, Veterinary

拠点はどこに

動物を狩らず本当の羊飼いのように平和に暮らすのなら、Yewあたりの辺りな場所を選ぶといい。近くにはヤギもウサギもたくさんいる。動物を狩って肉や毛皮を商品にするなら、人口の多いBritainを選んでおくのが無難だろう。

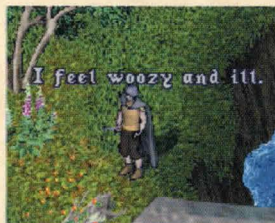


あまりにも自然が豊かで、どこからか町でどこからか外かわらない町、それが「よさこや」。人口が少ないため、商売するのには向かないが、非力な羊飼いで安心して暮らすことが出来る。

UOの職業の中でも変わり種といえるもの。動物を任意の場所に動かせる羊飼いに、動物鑑定、獣医というスキルの組み合わせは、戦いと金稼ぎのどちらにも向いていない。動物とともに安穏とした人生を送る、隠者のような生活に憧れる人ならば、それでいいのかもしれないが……。

生活の基本パターン

もし大都市で生活するのなら、ケガをした動物を連れてPCに声をかけ、獣医業を営む事ができるかもしれない。でなければやはり、動物を相手に狩りを行なって、毛皮や肉を商品にするのが手取り早く金を稼ぐ方法だろう。



羊飼いスキルを使った裏ワザとして、人のペットを強奪して一返してほしければ、「……」と脅す手もあるが、脅した相手が強かった場合はかなり痛い目を見る。

Ranger [レンジャー]



■割り当てられるスキル■
Tracking, Camping, Archery

拠点はどこに

狩りの獲物となる動物が多いほうが良いので、YewやVesperなどの森林が近い町をスタート地点に選びたいところ。とくに、Yewにはレンジャーギルドがあり弓の練習ができるので、アーチェリースキルを上げたい人は利用してみよう。



これが弓の練習場の、的をダブルクリックすれば、自動的にキアラが矢を射ってくれる。また、練習終了後のの鹿肉を調べる、壊れなかつた矢を回収することもできる。活用しよう。

基本的に狩りをして生計を立てる職業。遠くから敵を狙えるアーチェリーのスキルを持っているので、比較的ダメージを受けずに戦闘することができる。キャンピングの代わりに隠れのスキルを入れておくと、森の中の移動をより安全に行なうことができるようになるだろう。

生活の基本パターン

最初のうちは、狩りをして動物の革や肉を手に入れて売りさばくのが基本。そのうちSTRやDEXが上がって楽になるだろう。少し裁縫の練習をしておくと、手に入れた革をレザーアーマーに加工して高く売ることができるようになる。



革をはくことができるのは、シカや熊などある程度大きさのある死体だけ。ウサギやネズミなどの小動物からは、わずかな肉しか取れないので注意しよう。

Thief [泥棒]



■割り当てられるスキル■
Stealing, Snooping, Lockpicking

拠点はどこに

BritainやTrinsicなど、人口密度の高い場所がいい。冒険者がたくさんいて、それだけ盗みのチャンスも多くなるからだ。逆に小さな街では、盗みはやりやすいがいかんせん人が少ないのがネック。その分安全とも言えるが……。



密閉した空間であれば、覗きや盗みが相手バレて衛兵を呼ばれても大丈夫。衛兵は、密閉された空間には入り込めないからだ。ただし、相手にドアを開けられてしまえばそれまでだ。

他人の持ち物を盗むことを得意とする職業。非道徳的ではあるが、楽にお金を稼ぎたい人は、この職業を選ぶといいだろう。ただし、いつも命が危険にさらされることになるので、その点は覚悟しておくこと。悪いことをするには、それ相応のリスクが必ずついてくるものだ。

生活の基本パターン

とにかく盗む。これしかない。他人のバックバックから直接盗むのもいいが、鍵のかかった宝箱も狙い目だ。それらの中には、お金のほか貴重なアイテムが入っていることが多い。Lockpickを使って開け、中身を頂戴しよう。



誰もいない個室にある宝箱。鍵がかかっていれば、必ず何か入っていると思ってい。持ち主には悪いが、これも生計を立てる職業。運が悪かったと、あきらめてもうしかなない。

Tinker【細工職人】



■割り当てられるスキル■
Tinkering, Item Identification, Lockpicking

拠点はどこに

MaginciaとJhelomをスタートポイントにする
といい。ここにはTinker shopがあるので、材料
の調達も楽し生産した道具も売りやすい。キ
ャラクターが成長してお金が貯まったら、ム
ーンゲートを使って大きな街に移動しよう。



小さな街で道具を生産して、
大きな街で売れるようにする
といい。大きな街では道具
を必要とする人が多いので、
収入を得るチャンスもそれ
だけ大きくなる。

複数の材料を利用して、自分とは関係のない
職業用の、さまざまな道具を作り出すこ
とができる。材料とスキルさえ充実してい
れば、作れない道具はないと言ってもいい。
生産力に長けた職業なので、その特徴を活
かし、商売をメインとした生活をしていく
といいだろう。

生活の基本パターン

やはり、生産→売却が基本。職業柄、戦闘のこ
とはあまり考えなくていい。どうしてもお金に困
ったときは、小動物から得られる収穫を売って、
小銭を稼いで材料費に当てる。お金のかかる職業
なので、ゲーム序盤では苦勞する場合も。



スキルが上れば、作り出
せる道具の種類も増えてい
く。それにもなつて収入
も安定してくるので、あせ
らず、じっくりとキャラク
ターを育てることが重要。

Warrior【戦士】



■割り当てられるスキル■
Arms Lore, Parrying, Tactics

拠点はどこに

戦うことが職業なだけに、ターゲットがないと
話にならない。狩りをして生計を立てるなら森の付
近、ボディガードなら人口の多い町、ダンジョンに
挑むなら……などなど、色々な条件を加えていくと、
戦士にとって、Vesperが最適の街といえるだろう。



庭(森)付き、ベット可
ダンジョンまで徒歩5分。
商店街も充実しております
ので、過ごしやすい物件と
いえるでしょう。

言うまでもなく、戦士は剣を取り敵と戦
うことが得意な職業である。初期配置の
スキルはなるほど肉弾戦向きだが、この
ままでは生計を立てるのが少々難しく、
また魔法に対する抵抗力が期待できない。
逆を言えば、この2点さえクリアしてし
まえば、UOの世界では無敵なのだが…

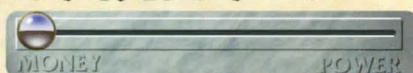
生活の基本パターン

狩り→資源回収→街で売却というのが基本。
自分が弱いときは森でウサギ狩り、最強に強ま
った場合はダンジョンの奥深くに潜り、ドラゴ
ンが守る金銀財宝を手に入れるのもよし。自分の
身を危険にさらすぶん、見返りが期待できる。



狩りで生計を立てる場合
は、ある程度人口が密集し
ている地域じゃないと、商
売が成り立たない。寂れた
村では、ボディガードなど
で生計を立てるのもいい。

Trader【商人】



■割り当てられるスキル■
Arms Lore, Cartography, Item Identification

拠点はどこに

やはり人の集まるBritainかVesperだろう。こ
こなら経済も発達しているうえ、流通している
貨幣の量も相当なもの。物々交換を基本とする
Britanniaでも、情報を売って現金化できる可能
性があるはずだ。



逆に田舎に行く、てんで商
売に合わない。住民が貧乏な
こと、アイテムが流通しない
こと、それから何と云っても
需要がないことがその理由
だ。現在のUOでは、経済の
概念が希薄だけに仕方のな
いことなのかも。

お金を扱う職業のはずだが、直接お金を入
手できるスキルがひとつもないという珍しい
職業。無理矢理持ち物を現金化すると
なると、Cartographyで地図を作成して売
りつけるのが関の山だ。生活もできなけれ
ば、自力で資金を稼ぐこともできないため、
一人じゃ苦しい商売だ。

生活の基本パターン

スキルに手を入れないという制限をつけると、
アイテム鑑定、武器鑑定というサービス業しか
実行できない。少々邪道ではあるが、ここは
Tailoringなどの内職を身につけて、生活の基礎
を確保したほうが無難だ。



ダンジョンの前で宣伝をす
るも、人が誰もこないん
じゃ商売になりません。本
当は出口で待って、冒険者た
ちの財宝を鑑定して商売し
ようと思っただけだ。ただ
え……

Wizard【魔法使い】



■割り当てられるスキル■
Magery, Inscription, Resisting Spells

拠点はどこに

初期段階のSTRが低いので、スタート地点は
敵の少ないMoonglowがいいだろう。ここで、
小動物を相手にキャラクターを育てながら魔法
を覚える。ある程度キャラクターが成長したら、
ムーンゲートを使って本土に旅立とう。



島の南端に位置する
Moonglowの街。島という
閉鎖された空間にある街な
ので人口が少なく、また危
険も少ない。ここからスタ
ートするのがベターだ。

数々の魔法を使いこなす。魔法の使用に
は、Scroll(巻物)とReagent(秘薬)が必
要。これらの購入にはかなりのお金がかか
るので、初心者にはオススメできないキ
ャラクターだ。キャラクターメイク時のINT
値が高いと、スキルにかかわらず魔法使
いになる傾向が強い。

生活の基本パターン

小動物と戦ってSTRを上げながらお金を稼ぎ、
魔法のための秘薬を購入する。ある程度キ
ャラクターが成長し、お金の余裕が出てきたら、新
しいサークルの魔法を買い揃えていこう。戦士
系の人とパーティーを組んで行動するのもいい。



小動物なら素手でも勝てる
が、できるだけ魔法を使っ
て倒して魔法のスキルを上
げていく。これで資金を稼
ぎながら、少しずつ巻物を
買い集めていこう。

Skill Description

46種のスキルについて

キャラクターの成長を左右する各種のスキルは、ゲーム中でかなりのウエイトが置かれている。ここでは、全46種類のスキルを取り上げ、その役割を解説する。

スキルの持つ役割

スキルとは、キャラクターがおのおの身につけている技術を数値で示したものだ。全部で46のスキルが用意されており、個々に対応した行動をすることでその数値が上がっていく。STRやINT、DEXなどの体力面にも大きな関わりを持っており、どんな技術を磨いたかによりキャラクターはさまざまなタイプの冒険者へと成長する。

それぞれのスキルがどんな役割を持ち、どのパラメータに連動しているのかを知っておけば、自分に必要なスキルもおのずとわかってくるはずだ。

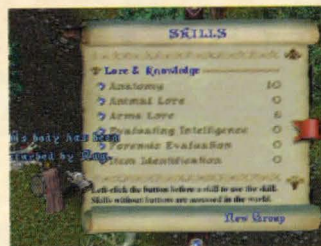


スキルにはリストから選んで使用するものと何かが行動することで自動的にあがるものがある。スキルリストを見てチェックしておく。

何を選ぶべきか

各スキル値の上限は100。だが、スキル値の合計には上限が設定されているため、全てのスキルを最高にするのは不可能だ。このためプレイヤーは自分のキャラクターに何を覚えさせるかを取捨選択しなければならなくなっている。

安全に冒険をするのなら、Fencingなどの攻撃スキル、魔術を使うためのMagery、Tailoringなどの職人系スキルは押さえておきたい。攻撃スキルが弱かったり、gpを稼ぐ技術を備えていないキャラクターは生き延びるのにさえ苦勞するはずだ。



46のスキルの中には、不便なものもたくさんある。どれが便利なのかを見分けられるようになる。

1 職人系



Tailoring, Carpentry, Tinker, Minerなど。gp稼ぎのスキルはいくらあっても困らない。

2 戦闘系



Swordsmanship, Tactics, Parrying, Mageryなど。戦闘せすに生き抜くのはほぼ不可能だ。

3 その他

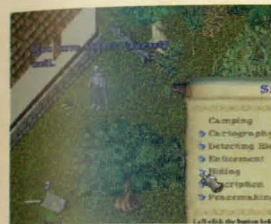


Animal LoreやPoisoning, Hidingなど。鑑定系はあまり使われていないため成長が早い。

スキルのうまい使い方

UOでは、一見役に立たなそうなスキルでも、意外なところで役に立ってくれる場合が多々ある。

例えばArms Loreという鑑定系のスキルは、普通の冒険者にはあまり使われない。だが、Blacksmithyのスキルをもつ鍛冶屋キャラクターならば、これで他人の鎧を見てアーマーレイティングを調べ「修理しましょうか?」と商売を持ち掛けることができる。スキルの特性を調べ、オリジナルの使い方を発見するのも遊び方のひとつなのだ。



工口色で友達と待ち合わせ。ただ一通りの使い方をするのはなく、シチュエーションにも凝ると楽しみが広がるだろう。

職業説明の見方

- 1 スキル名
- 2 内容解説
- 3 使用中の画面
- 4 初期装備

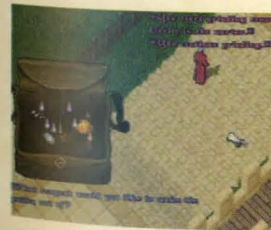


Alchemy

【錬金術】

■毒薬も作れるか!?

秘薬から有用な薬を作り出すためのスキル。薬を作るには道具と秘薬のほか、何も入っていない瓶が必要。Mortar & pestleをダブルクリックしたあと、試薬をシングルクリックする。成功すれば、瓶が薬で満たされる。



「錬金」という冠はついていないが、作れるのは薬だけ。このスキルを使っている人、INTのステータスも少しづつはあがるが上昇する

■初期装備

- Mortar&pestle
- Empty vials x 4
- Random reagents x 4
- Red robe

Anatomy

【分析】

■INTの上昇率が魅力

このスキルを選択して、生態を知りたい生物(PCやNPCでも可)にターゲットを合わせてシングルクリック。成功すれば、あいまいながらも、その生物の強さなどを知ることができる。使い込めばINTの上昇が望める。



もちろんモンスタースタリに對しても使うことができる。初めて出会うモンスタースタリを分析して、どんな相手かどうかを手チェックするという使い方が一般的だ。

■初期装備

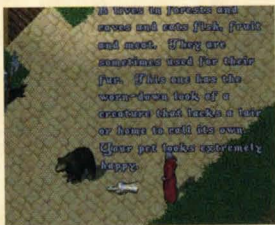
- Robe
- Bandage x 3

Animal Lore

【動物学】

■あの動物の習性は？

スキルの使用に成功すると、その動物の習性や生息地などの情報を得ることができる。使用方法は、スキルを選択したあと、任意の生物にターゲットを合わせてクリックするだけ。INTの上昇に大きく貢献するスキルだ。



どこに生息しているか、どんな習性で行動しているのかを知りたいときはこのスキルを。このスキルは動物のほか、人間に対しても使うことができる。

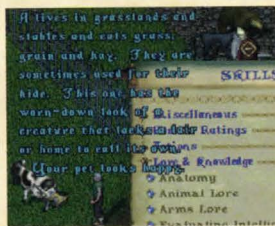
- 初期装備 ●Green robe
- Shepherd's crook

Animal Taming

【調教】

■ペットが欲しいなら

動物や一部のモンスターを調教して、自分のペットにするためのスキル。スキル選択後ターゲットをクリックしたら、動物の近くに20秒間待機する。成功すれば、その動物はプレイヤーについてくるようになる。



ペットにした動物には、さまざまな命令を下すこともできる。ただし、ペットに餌を与えないと命令を聞かなくなるので、定期的に餌を与えるように。

- 初期装備 ●Shepherd's crook

Begging

【物乞い】

■乞食として生きていけるか

NPCに対してしか使えないスキル。スキル選択したあと、物乞いのターゲットとなるNPCをクリックする。成功すれば、プレイヤーにいくらのお金をめぐんでくれる。しかし、あまり使いたくはないスキルだ……。



ただ物乞いをしているだけなのに、なぜかDEXやINTは少しずつ上昇する。ちなみにこのスキルは、NPCに対しては使うことができないので注意してほしい。

- 初期装備 ●Gnarled staff

Blacksmithy

【鍛冶】

■武器を作ったり、直したり

このスキルは、ハンマーを鑄塊に対して使ったり、金属製の武器や鎧の修理といった鍛冶作業をすることで自動的に上昇する。また、このスキルが上がっていくほどに、製造可能な武器の種類も増えていく。



鍛冶作業をするためには、炉と金床が絶対に必要。これらは鍛冶屋に行けば必ず置いてあるので、鍛冶作業はその近くに立って、道具と素材を使えばいい。

- 初期装備 ●Random Tinker's tools
- Brown Apron

Archery

【アーチェリー】

■弓矢の名手を目指せ

このスキルは、戦闘時に弓かボウガンを使用することで自動的に上昇していく。また少しずつではあるが、DEXのステータスも上昇していく。弓を使うBowyerやRangerなどには、必ず必要となるスキルと言える。



相手に攻撃（矢）がヒットしなくても、あきらめずに弓を使い続けること。とにかく弓を使わないことには、このスキルは上昇しないから。

- 初期装備 ●Bow
- arrows x 25

Arms Lore

【武器鑑定】

■この武器なあに？

このスキルを選んだら、ターゲットを鑑定したい武器に合わせてシングルクリックする。鑑定に成功すれば、その武器がどんな種類の武器なのかを知ることができる。また、このスキルは防具に対しても使うことができる。



職業が商人なら、このスキルは必ず身に付けておきたい。武器鑑定はSTR、DEX、INTの各ステータスが、ほぼ均等に上昇していく。

- 初期装備 ●Random practice weapon

Bowcraft/Fletching

【弓矢作り】

■木材から作り出せ

伐採して手に入れた木材に短剣や斧を使うと、弓や矢の軸を作ることができる。このスキルは、それらを生産することで上昇していく。また、DEXのステータスの上昇にも貢献しているので、積極的に使っていきたい。



矢の軸に対して鳥の羽を使うと、逆も可、矢を作り出すことができる。このスキルは、矢を作る作業をすることも上昇するようになっている。

- 初期装備 ●Material for 2 Bows
- Shafts & Feathers

Camping

【キャンプ】

■火をおこすだけ……

火をおこすためのスキル。たきつけをダブルクリックすることで自動的に上昇していく。必要のないスキルと感じるかもしれないが、火をおこすだけでSTR、DEX、INTの各パラメータが上がっていくのは魅力だ。



キャンプ用のたきつけは、木材から簡単に作る事ができる。火をおこすのに失敗することもあるが、ダブルクリックを繰り返していれば、必ず火はつく。

- 初期装備 ●Kindlings x 5
- Bedroll

Carpentry

【大工】

■木工製品ならおまかせ

木材からアイテムを作り出すためのスキル。使う大工道具を選択してから木材にターゲットを合わせてクリックすると、作成可能なアイテムが表示されるので、その中から好きなものを選んでダブルクリックしよう。



アイテムを作るのは必ず成功するわけではないが、たとえ失敗してもスキルは上昇する。また、このスキルを使うと、STEのパラメータも上がっていく。

- 初期装備 ●Carpentry Tools
- Boards×10
- Brown Apron

Cartography

【地図作成】

■現在位置を確認

マップを表示するためのスキル。このスキルを選択したら、アイテムのBlank Mapをクリック。するとマップの規模（大きさ）が表示されるので、好きなものを選ぼう。スキルが上がれば、マップの規模も大きくなる。



マップは、現在自分がいるところを中心にして描かれる。このマップは、マクロのオーバビューよりも広範囲を見渡すことができるのでとても便利。

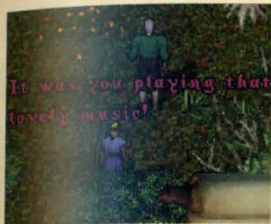
- 初期装備 ●Blank Map×4
- Sextant

Enticement

【誘惑】

■魅惑の音色で……

楽器を演奏し、その音色で誘惑する。楽器の演奏は、使いたい楽器をダブルクリックすればOKだ。この音楽に魅了された者は戦意を喪失したり、逆に急に戦いを始めたりする。Musicianshipのスキルと合わせると効果的。



音で誘惑しておいて、そのすすきに逃げる、といった使い方もいだろう。ちなみに、このスキルを使うことで、EXPとGEMが少しずつあがるが上昇する。

- 初期装備 ●Random Musical Instrument

Evaluating Intellect

【知性評価】

■頭、足りてますか？

このスキルを選択して、人またはモンスターにターゲットを合わせてクリックしてみよう。スキルの使用に成功すれば、そのターゲットのINT値を知ることができる。また、このスキルの使用は、INTの向上に大きく貢献する。



知性の評価は全部で2段階。最低ランクは「小石ほどの知性もない」で、最高ランクは「常識では考えられないほどの知性をもった人」。キミの知性は……？

- 初期装備 ●なし

Cooking

【調理】

■偉大な料理人になれるか？

オープンや暖炉などの火の近くで食物の材料（パン生地や生肉など）を使うと、それを調理して別の食べ物を作ることができる。このスキルの特徴は、DEXとINTのステータスを大幅に上昇させることができることだ。



完成した料理は食べてもいいが、道具屋などに売るともできる。ちなみに、料理に失敗した場合は、材料にした食物はなくなってしまったので注意してほしい。

- 初期装備 ●Raw Food item×3
- Water Pitcher
- Flour Sack
- Kindlings×2

Detecting Hidden

【探知】

■隠れてもムダだよ

このスキルを選択してから、調べたい場所をクリックする。探知に成功した場合、クリックした場所に誰かが隠れていれば、その人間を見つけ出すことができる。このスキルの使用は、INTのパラメータの上昇も望める。



森の中や人混みには、泥棒やPKなどの悪人が隠れていることがある。自分の身を守るためにも、このような場所についても周囲を見回してみよう。

- 初期装備 ●Black Cloak

Fencing

【フェンシング】

■突いて突いて突きまくる

槍や短剣、細身の剣など、相手をついて攻撃する武器を使うと、このスキルが上昇していく。スキルを上げると、DEXのパラメータも少しずつ向上。力で押す攻撃よりチクチクと攻めたい人は、このスキルを上げよう。



1回の攻撃で与えるダメージの少ない「突き系」の武器だが、その分攻撃回数は多い。こういった戦い方が好きな人は、このスキルの上昇にしよう。

- 初期装備 ●Spear

Fishing

【魚釣り】

■大物を釣り上げろ

水辺に立ち、釣りざおをダブルクリックしたあと、水面をクリックする。魚が釣れば、足元にそれが置かれる。このスキルは、釣りの成否に関係なく自動的に上がっていく、同時にDEXの上昇にも貢献している。



釣り上げた魚は、調理しなければ食べることができない。調理のスキルを利用して料理を作り、道具屋などに売りに行くといいたいだろう。小遣い稼ぎに最適。

- 初期装備 ●Fishing Pole
- Brown Floppy Hat

Forensic Evaluation

【検死】

■死体漁りのついでに……

このスキルを使うと、落ちていた死体を観察することができる。死体から得られるのは、殺された時期と加害者についての情報で、そこからプレイヤーは自分の近くに危険な者がいるかどうかなどを知ることができる。



危険な殺戮者についての情報を知ることが、自分の身を守る手段になる。また検死作業を行うことは、プレイヤー自身のINTを上上げることに役立つ。

■初期装備 ●Bandages×5

Healing

【治療】

■軽いケガならこれで十分

きれいな包帯を使って、ケガをした人間を治療することができる。具体的な使用法は、包帯をダブルクリックして、治療相手を選択すれば良い。包帯以外のアイテムを使用しないため、あまりコストがかからないのが魅力。



このスキルを使うと、スキル値のほか、INTとDEXが上昇する。なお、包帯は布を買ってきてハサミを使うことで、いくらでも製作できる。

■初期装備 ●Bandages×5 ●Scissors

Inscription

【写経】

■魔法使いなら覚えるべきだ

スペルブックからスクロールに呪文を書き移すときに使用する。使用はスキルを使ったあとでBlank Scrollをクリックし、書き移す呪文を選択すればよい。なお、使用時は各呪文に必要な秘薬も一緒に消費する。



使用すると、スキル値とINTが上昇。ちなみに書き移す呪文は自分が見えるものに限り、魔法のスキルとセットで覚えないとあまり意味がない。

■初期装備 ●Blank Scroll×2 ●Book

Item Identification

【アイテム鑑定】

■使い道はあまりないが……

アイテムを鑑定し、その能力を調べる。使用するにはスキルを選択したのちに、鑑定したいアイテムを選択すれば良い。鑑定したアイテムがマジックアイテムだった場合は、かかっている魔法の種類も知ることができる。



使用することでスキル値とINTが上昇する。また、鑑定済みのアイテムは、所持している限り正式な名称で表示される。失敗してもデメリットがないのが魅力。

■初期装備 ●Gnarled Staff

Herding

【牧羊】

■皮、肉を手軽に入手可能

動物を自分の望む場所に移動させることができる。使用の際は羊飼いの杖をダブルクリックして、ターゲットの動物をクリックする。動物を飼う(Animal Taming)のとは違うため、その動物を殺しても、評判は下がらない。



基本的には草食動物に使用することになるだろう。スキル使用時は、スキル値以外にもDEX、INT、STRなどのパラメータもほんの少しずつ上昇する。

■初期装備 ●Shepherd's Crook

Hiding

【隠れる】

■使い方はいろいろ

一時的に自分の姿が他人から見えなくなる。PKの追撃から逃げるときに役立つほか、他人の家のドアの前で隠れたまま待ち伏せし、ドアが開いた瞬間入り込んで、盗みを働くといった狡猾な使い方もできる。



使用することで、スキル値のほかDEXとINTが上昇。使用中はキャラクターの外形が変化する。ちなみに効果時間はスキル値が上がること伸びる。

■初期装備 ●Black Cloak

Lockpicking

【鍵開け】

■ドロボウ家業の必須スキル

鍵開け道具を使うことで、鍵がない状態でもロックされたドアや宝箱を開けることができる。使用はロックピックをダブルクリックして開けたいドアや箱を選択するだけ。盗賊には絶対に欠かせない技術といえるだろう。



スキルの使用により、スキル値とDEX、INTが上昇する。ちなみに鍵開けの道具であるロックピックは、細工師や道具屋から手に入ることができる。

■初期装備 ●Lockpick×5

Lumberjacking

【伐採】

■大工、弓作りのお供に

斧を使って木を切る技術。スキルの使用は、斧をダブルクリックして、目的の木にカーソルを合わせることで行う。成功すると10本の丸太が手に入り、それを加工することで弓や家具などのアイテムを作ることができる。



使用により、スキル値とSTR、DEXが上昇する。大工や弓作りなどのスキルと組み合わせることで、有効な金稼ぎの手段のひとつ。

■初期装備 ●Hatchet

Mace Fighting

【こん棒を使った格闘】

■剣を使わないならこちら

メイス系の武器を使用して格闘する際にチェックされる技術。メイスを使い、戦闘が練習を経験することによって上昇していく。メイスの高い攻撃力は、この技術を習得することでより有効なものになるだろう。



メイスを使用して戦闘をこ
とで、STRやDEX、I
NTも上昇する。また、戦
闘のスキルも同時に上がつ
ていく。より戦闘が得意な
キャラになるわけだ。

■初期装備 ●Mace

Magery

【魔法】

■魔術師ならこれを上げろ

魔法を使うことで上昇し、このスキルが高
いほど、魔法の成功率と威力が上がっていく。
使用する魔法は攻撃、補助どちらでもよく、
使えば使うだけスキルが上昇する。一流と呼
ばれるメイジは、これが90以上あるのが普通。



魔法を使用する、魔法ス
キルとINTが上昇する。
64種類の魔法の中には、こ
のスキルが比較的上がりや
すいものもあるというが、
その真偽は今のところ不明。

■初期装備 ●Spellbook
●Random Reagent x 5
●Random 1st Circle Scroll x 3

Parrying

【回避】

■戦士ならば必要不可欠

敵の武器攻撃を、シールドで受け流す技術。
ファイターにはぜひ必要な技術だが、自動使
用型のスキルなので、上昇させるためにはた
くさんの戦闘をこなすしかない。また、シー
ルドを装備していないとまったく意味がない。



戦闘になると、スキル値に
合わせて自動的に発動する。
スキル値以外で上昇するパ
ラメータはSTR、DEX、
INTの3種類で、そ
の上昇率はわずか。

■初期装備 ●Wooden Shield

Peacemaking

【調停】

■危ないときの保険

臨戦状態の敵を強制的に通常の状態に戻す
技術で、実際の使用は、スキルを使用した後
で攻撃をやめさせる相手(人またはクリーチ
ャー)を選択する。使用するためには、何ら
かの楽器が必要になるので注意しておこう。



使用するとスキル値ととも
にDEX、INTが上昇す
る。ちなみに音楽家のスキ
ルのレベルが低いと、あま
り成功しない。楽器を使い
まくって技術をみがけ。

■初期装備 ●Random Musical Instrument

Mining

【採鉱】

■鍛冶スキルとのカップリングで

武器やアーマーを作るための鉄鉱石や、宝
石を採掘する技術。PickaxeかShovelをダブ
ルクリックし、山肌を選択するとOreがキャ
ラの足元に出現する。さらに鉄鉱石をダブル
クリックすると、Ingotが製作できる。



メイスを使用して戦闘をこ
とで、STRやDEX、I
NTも上昇する。また、戦
闘のスキルも同時に上がつ
ていく。より戦闘が得意な
キャラになるわけだ。

■初期装備 ●Pickaxe
●Shovel

Musicianship

【音楽家】

■一部で人気の、奇妙な商売

バードのための技術で、音感や演奏技術と
いったものをひとくりにしたような扱いに
なっている。上昇させるにはとにかく音楽を
奏でるしかない。音楽を使うPeace Making
やProvocation、Enticementに必要な。



スキル値とともに上昇する
のは、INTとDEX。音
楽を鳴らすと、多少ラグが
発生するため、町中では他
のプレイヤーに「あめら
」と迷惑をかける。

■初期装備 ●Random Musical Instrument

Poisoning

【毒】

■イヤガラセには使えるかも

剣や食物などのアイテムに毒を仕込む技術。
使用の際は緑色のポイズンポーションが必要
になる。実際の使用は、まずスキルを選択し、
その後毒のポーションをクリック、さらに
ターゲットとなるアイテムをクリックする。



使用すると、スキル値、I
NT、DEXが上昇。剣に
毒を塗った場合は、攻撃し
た相手が毒を受け、食物の
場合はそれを食べた者が毒
を受けることになる。

■初期装備 ●Poison Potion x 2

Provocation

【扇動】

■かなり卑怯な特殊スキル

人やクリーチャーの精神を好戦的にして、
強制的に臨戦状態にする技術。使用するには
スキルの選択後、好戦的にしたい相手を選べ
ばよい。なお、このスキルを使うためには、
何らかの楽器を持っていないとではない。



このスキルを使うと、スキ
ル値、INT、DEXが上
昇する。なお、音楽を利用
するスキルなので、音楽家
のスキルがある程度ないと
失敗することが多い。

■初期装備 ●Random Musical Instrument

Resisting Spells

【魔法耐性】

■対魔術師の重要スキル

攻撃魔法に対抗し、威力を弱めたり効果を無効にすることができるスキル。魔法の威力が非常に高いUOでは、必ず身につけておきたいもののひとつになっている。スキル値を上げるには攻撃魔法をわざと食らえばよい。



使用はオートで、発動時にはスキル値とINTが上昇する。魔法が得意ならば、自分に向かって攻撃魔法を唱えて食らえるのが、魔法のレベルも上がってオトクだ。

■初期装備 ●Spellbook

Snooping

【物色】

■盗賊のファーストステップ

人のバックパックを覗き込み、中身を調べることができる。使用法は他人のキャラクターのペーパードールを開き、その足元にあるバックパックをダブルクリックすればよい。成功すればバックパックの中が見られる。



使用により、スキル値とDEXがアップ。注意したいのは、これを使うことにより評判がガンダ下がつてしまうこと。可成はガードに殺されることもある。

■初期装備 ●Lockpick x 4

Swordsmanship

【剣術】

■生死を分ける重要なスキル

Edged Item、要するに刃物を持って戦いさえすれば、このスキルが関係する。ブリタニアに存在する武器のほとんどはSwordsmanshipを必要とするものばかりなので、戦っていれば成長するスキルのひとつだ。



具体的には剣による攻撃の成功率に影響するようだ。誰もが使うスキルのせいか、成長はかなり遅い部類。育てる方法は必ずまず戦いを続けるしかない。

■初期装備 ●Starting long sword

Tactics

【戦略】

■これが100なら無敵!?

キャラクターの戦闘能力は、武器の性能と、Tacticsのスキルの2つで決められる。実際には複雑な計算が行われているため、詳細は割愛させていただくが、前者は純粋に攻撃力、後者は成功率に影響するというぐあいだ。



いくら強い武器を持っていたとしても、Tacticsが低ければ使いこなせない。特にTacticsさえあれば、Skinning Knifeなどでも十分に肉撃戦を仕掛けることができる。

■初期装備 ●なし

Spirit Speak

【霊能】

■役に立つとは思えないが...

このスキルを使用すると、通常では理解できないゴーストたちの言葉がわかるようになる。なお、この場合のゴーストとはプレイヤーキャラクターであり、ウィズプなどのモンスターはその範疇に入らない。



使用により得られるのは、スキル値とINT。うまくいけば、自分の進行方向にいるPKや、モンスターについての情報を得ることができるかもしれない。

■初期装備 ●Black Cloak

Stealing

【盗み】

■リスクは高いが効果も大きい

物色のスキルを使った後で使う。要は他人のバックパックからゴールドやアイテムを盗み出す行為である。スキル使用后、物色によって開いたバックパックの中からアイテムを取り出し、自キャラにドラッグすればよい。



スキル値、DEXが上昇。基本的に盗みは悪いことであるため、評判が下がるうえに、街中ではガードに殺されることもある。頻繁にはしないほうが良いだろう。

■初期装備 ●Lockpick x 4

Tailoring

【裁縫】

■内職人気ナンバーワン

その名の通り、縫い物を行うことができるスキル。実行にはSewing Kitなどの裁縫道具と、加工対象となる布類が必要だ。加工に失敗すると、布が少し失われるが、スキル自体の経験値は加算される。鍛練あるのみだ。



序盤の資金稼ぎの基本はSewing作り。布を必死にか消費しないのに、1つ12個前後で買い取つてくつのだ。後半は皮革製品を加えるとかなり稼げる。

■初期装備 ●Sewing kit ●folded cloths x 4

Taste Identification

【毒味】

■生死を分ける重要なスキル

通常使うまで効果のわからないPoison類を見ただけで判別できたり、Potionの原料を見極める能力。毒入りの食べ物も識別できるため、旅先で食糧難になったときに、数少ない活躍の場になりそうだ。



食材を言い当てることもできる...が、基本的には何の役にも立たないスキル。誰も使っていないせい、パラメータの上昇率が非常に高い。料理人なら必須?

■初期装備 ●random potions x 3

Tinkering

【細工】

■数あるスキルの中でも異色のスキル

他スキルで使う道具類から、時計に使う極小のネジまで、あらゆる道具を扱うスキル。道具と材料さえあれば、いろいろな物を生産できる。ただし、何をつくるにも細かいルール（ダブルクリックで表示される）がある。



時計や六分儀を作ることができるのは細工師の特権。旅行中のパーティでは重宝するスキルだ。また、普段の生活でも立派に生計を立てることができよう。

- 初期装備
- Tinker parts
 - Tinker tools
 - Brown apron

Tracking

【追跡】

■狩猟やPK対策に大活躍

一見役立つ系スキルのようだが、実は狩猟や素敵に役立つ、とても使えるスキルだ。Trackingを使うと、近くにいる生物を感じし、その生物が向かった方向を知ることができる。Hiding中のプレイヤーや幽霊も発見可能だ。



なかなかターゲットが定まらない狩猟も、追跡のスキルを使えば一発一発ついでにプレイヤーやモンスターの探知しておけば、強敵の接近に備えることができる。

- 初期装備
- Skinning knife
 - Brown boots

Veterinary

【獣医学】

■狩猟やPK対策に大活躍

Healingのスキル同様、動物に対して治療を行なうことができる。道具はBandageでOK。動物を癒すことの見返りは、評判の上昇を見込めるぐらいだ。いっそブリタニアで獣医を開業するの也不错かもしれない。



長い間旅を共にする愛馬が傷ついてしまったら、このスキルで治療してあげよう。獣医学がありがたいと思う瞬間だ。料金を取れば、立派な商売になる。

- 初期装備
- Bandages × 5
 - Scissors

Wrestling

【格闘】

■これからの魔法使いは必須科目？

武器を持たない近接戦闘において、攻撃値の算出に適用される。剣を自由に扱える通常の職業ならば、わざわざ使う必要はないだろう。呪文の詠唱のため、常に両手を開けておく必要がある魔法使いが取得するといひ。



武器による攻撃準備が済行なわれないため、おのれの体が武器となる。格闘のスキルもある程度育てておかないと、使い物にならないはずだ。

- 初期装備
- Leather gloves

Starting Equipment List (初期装備一覧)

スキル	初期装備
Alchemy	mortar&pestle/empty vials*4/random reagents*4/red robe
Anatomy	bandages*3/robe
Animal Lore	shepherd's crook/green robe
Animal Taming	shepherd's crook
Archery	bow/arrows*25
Armslore	random weapon
Begging	gnarled staff
Blacksmithy	random tool/brown apron
Bowcraft/Fleching	Fleching bow material*2/shafts/feathers
Camping	kindlings*5/bedroll
Carpentry	carpentry tools/boards*10/brown apron
Cartography	blank maps*4/sextant
Cooking	raw foods*3/water pitcher/flour sack/kindlings*2
Detecting Hidden	black cloak
Enticement	random musical instrument
Evaluating Intellect	(none)
Fencing	spear
Fishing	fishing pole/brown floppy hat
Forensic Evaluation	(none)
Healing	bandages*5/scissors
Herding	shepherd's crook
Hiding	black cloak
Inscription	blank scroll*2/small blank book
Item Identification	gnarled staff
Lockpicking	lockpicks*5
Lumberjacking	hatchet
Mace Fighting	mace
Magery	spellbook/random reagents*5/first circle scrolls*3
Mining	pickaxe/shovel
Musicianship	random musical instrument
Parrying	wooden shield
Peacemaking	random musical instrument
Poisoning	poison potions*2
Provocation	random musical instrument
Resisting spells	spellbook
Snooping	lockpicks*4
Sprit Speak	black cloak
Stealing	lockpicks*4
Swordsmanship	long sword
Tactics	(none)
Tailoring	sewing kit/folded cloths*4
Taste identification	random potions*3
Tinkering	tinker parts/tinker tools/brown apron
Tracking	skinning knife/brown boots
Veterinary	bandages*5/scissors
Wrestling	leather gloves

Non Player Character's Occupation NPCの職業

ブリタニアの世界に存在するさまざまなNPCたち。彼らは、それぞれがプレイヤーキャラクターと同様の身体的パラメータを備え、精神の善悪、職業をもって暮らしている。ここではNPCたちの職業と、彼らとの上手な付き合い方を説明しよう。

NPCの職業

UOの世界に住むNPCたちは、その職種によって会話の内容や取り引きできるアイテム、教えてもらえるスキルなどが変化する。彼らの職種にはさまざまなものが用意されており、中には俳優やウェイトレスなど、プレイヤーが就くことができないものも多い。

無数のNPCたちは主に商売の相手として、プレイヤーが生活していくうえで絶対に必要な存在となる。ブリタニアで不自由なく生活することを望むのなら、彼らの職業を知っておくことは、必ず何かの役に立つはずだ。



道具店がNPCと取引をする人々であふれている。PCとNPCの見わけ方は話し掛けてみることだ。NPCはいくつかの定型会話によって受け答えをしているのですぐわかるはず。

基本となるNPCは3種

NPCが就いている職業は、大きく3種類にわけることができる。それは、ショップキーパー、ガード、そしてギルドキーパーなどを始めとする特殊な職業に就く者たちだ。

ショップキーパーは要するにお店に勤務する店員のことだ。彼らは武器店、道具店などさまざまな店舗で、それぞれが扱うべき商品を売買している。商品の買い取り先となるほか、秘薬などのプレイヤーが作り出せないアイテムを安定して供給してくれる重要な存在であり、プレイヤーが最も多く付き合うことになる人々だろう。ガードは、泥棒に狙われたときなどにプレイヤーの心強い味方となってくれる。その他の人々は、正直なところプレイヤーの役に立ってくれることはあまりないが、クエストの提供とスキルの教授の際には世話になることもあるはずだ。



① ショップキーパー

何らかの店に必ず存在する店員たち。buy、sellなどと話し掛けると取り引きのウィンドウが開き、アイテムを売買することができる。店ごとに扱うものが違う。



② 冒険者

各都市に必ず数人が存在し、町の秩序を守っている。他のPCに襲われたときや自分のアイテムを盗まれたとき、「Guard!」と叫べばその場に現れ、悪人を処刑する。



③ その他

基本的に取り引きの相手になってくれない人々。ギルドキーパーなどがこの部類に入る。ワンダリンググヒーラーなど、特殊な役割を持っている者も存在する。

NPCとのつきあい方(会話)

NPCと会話するためには、まずいくつかのキーワードを覚えておかなければならない。

まず話しかけるときは、Hi、Helloなどの、挨拶から入る。回りに他のNPCがいて話しかけられない時は「Hi James」というように、話したい相手の名前を続けて入れよう。

相手が反応したら、次は自分の聞いてみたいことを入力する。だが、ここで注意したいのは、NPCが答えられるのは、地理などのブリタニアの一般常識と、そのNPCが就いている職業に関することだけであること。あまりにも漠然とした質問や長い文章は、NPCが混乱するだけだ。NPCは文章ではなく単語に反応するため、聞きたい単語を直接打ち込んだほうが効率が良い。右に一般的に通じる単語を示すので、参考にしたい。ただし、この中には町によって通用しないものもあるので、注意しよう。

NPCと上手につきあうもうひとつの方法は、自分の称号を上げること。これは、NPCの多くが善良な人々であるため、称号が低い邪悪な者とは恐れて話をしようとしなないためだ。



会話の基本となる英語

- 挨拶……………hi, hello, bye, see ya
- 取り引き……………buy, sell, trade
- クエスト請け負い……quest, what you want?など
- 各都市について……britainなど
- 各職業について……fighter, mageなど
- 各施設について……castleなど
- 動物、怪物について……orc, horseなど

システムサイドの人々

システムサイドの人々とは、GMを始めとするオリジン側のプレイヤーキャラクターで、NPCとはまったく違う存在だ。

GMは、システムのバグなどによって何か問題を抱えたプレイヤーの相談を受け、その解決のために行動する人々で、サーバーを常に監視している。プレイヤーが彼ら呼び出すには、コマンドのひとつであるCALL GMを使えば良い。彼らが姿をあらわしたら問題を説明し、何らかの解決法を探すことになる。ただ、彼らの人数はそれほど多いわけではないので、来るのに時間がかかる場合もある。

またこのほかにブリタニアの王であるLord BritishやLord Blackthornがごくまれにブリタニアに姿をあらわす場合もある。こうしたキャラクターもシステムサイドの人々だ。



さまざまな場所で紹介されている。ロードブリティッシュとブラックソーンの姿。彼らの能力はブリタニアの誰よりも高いので、ケンカを売るようなマネはしないほうが良い。

NPC職業リスト

ここでは、UOに登場するNPCの職業を68種に渡って紹介している。
和名、取り引きの可/不可のほか、特有のキーワードなども掲載した。

名前	和名	取引	備考
Actor	【芸人】	×	ブリテインの劇場などにいる芸人たち。art、costumeなどについて答えてくれる。
Alchemist	【錬金術師】	○	各都市の薬屋で見ることができる。化学について詳しく、potionについて聞くこと良い。
Animal Trainer	【調教師】	○	レンジャーギルドに所属。動物を飼いたいときは、彼らに売ってもらえることができる。
Architect	【建築家】	○	家を買いたいときは彼らから権利書を買うことになる。家具店などに間借りしている
Armourer	【防具商】	○	防具を扱う商人たち。取り引きのほか、鍛冶のスキルについても教えてくれるだろう
Artist	【芸術家】	×	絵画を描いて生活している人々。art、paintなどといった質問に答えてくれる。
Baker	【パン屋】	○	町のパン屋さん。パンや卵、蜂蜜などを買うことができ、薪やパンを買って上げることができる。
Banker	【銀行員】	○	彼らに向かってお金をドラッグすると預金ができる。bankと言えばアイテムを預けられる。
Bard	【吟遊詩人】	×	酒場や宿屋にいる吟遊詩人たち。songやrumorについて聞くことができる。
Beggar	【乞食】	×	町を歩いていると、通り掛かりの人に金をせびってくる。金か物を渡すと噂話を教えてくれる。
Beekeeper	【養蜂業者】	○	ミツバチを飼育して、ハチミツを売買する業者。beeやflowerについて質問することもできる。
Bowyer	【弓師】	○	弓を作り売っている人々。弓を射る技術も身につけており、スキルを習うこともできる。
Blacksmith	【鍛冶屋】	○	アーマーや武器を扱う鍛冶屋。原料となる金属、ingotも取り引きしている。
Brigand	【強盗】	×	物騒な人物だが、いきなりプレイヤーを襲うことはない。stealingが学べる数少ない相手
Butcher	【肉屋】	○	肉を扱う精肉業者。狩りで手に入れた肉は、ここで売ることができる。
Carpenter	【大工】	○	家具や宝箱を扱っている。大工仕事で作った机やイスなどの家具は、ここで販売する。
Cobbler	【靴屋】	○	道具屋などにいる。ブーツやサンダルなどを売っているが、あまり利用することはないだろう。
Cook	【コック】	×	酒場などの厨房にいる。酒や薪、肉などを買い上げてくれるほか、調理品を売ってくれる。
Farmer	【農民】	○	畑で作物を作っている。Grainを始めとする動物のエサは、彼らから手に入れることができる。
Fighter	【戦士】	×	ウォリアーズギルドに所属する戦士。戦士関連のスキルは彼らからも教えてもらえる。

名前	和名	取引	備考
Fisherman	【魚屋】	×	港の近くで魚を売っている人々。釣った魚は切り身にして、彼らに売ることができる。
Fur Trader	【毛皮商】	○	動物の毛皮を取り引きしている。狩りをして、毛皮を手に入れたら彼らに売りつけよう。
Gambler	【賭博師】	×	酒場などで見かける。Gamble、Game、cheatなど賭けに関する事柄を聞くことができる。
Glassblower	【ガラス吹き師】	○	フラスコやビッチャーを作る職人。これらは水を必要とするパン作りの際に必要な。
Guard	【警備兵】	×	都市を警護する人々。その強さはハンパではなく、罪を犯した者は一瞬で処刑される。
GuildMaster	【ギルドマスター】	×	各職業ギルドの長。Guild、Joinと話しかけ、規定の金額を払うとそのギルドに加入できる。
Gypsy	【ジプシー】	×	ブリタニアを放浪しているジプシーたち。CampやStealについて質問することができる。
Healer	【治療師】	○	町の治療院などにいるヒーラー。取り引きでは、包帯や一部の秘薬、ポーションを扱っている。
Herbalist	【薬草採り】	○	秘薬を採集して生計を立てる人々。錬金術師同様、秘薬や乳鉢などを扱っている。
Innkeeper	【宿屋】	○	宿屋に勤務する人。取り引きできるアイテムは、主に食物や飲み物など。
Jailor	【看守】	○	城の牢を警備している看守。Jail、Prisonerなどについて質問することができる。
Jeweler	【宝石商】	○	町にある宝石店の店員。鉱石掘りなどで手に入れた宝石は、ここで売ることができる。
Judge	【裁判官】	○	ブリタニアの法廷に籍を置く裁判官。CourtやJudgeについて、質問してみるといい。
Mage	【魔法使い】	○	店にいる者からは、呪文書やスクロールを買える。旅をしている者からは何も買えない。
Mapmaker	【地図製作師】	○	道具屋にいる地図製作師。ブリテイン全図や町の地図、白紙の地図を売っている。
Mayor	【市長】	×	それぞれの町の市長。取りたてで聞けることもないが、Mayorなどの質問ができる。
Mercenary	【傭兵】	×	ウォリアーズギルドに所属する傭兵。武器や戦いの技術について質問することができる。
Miner	【鉱夫】	×	鉱石を掘り、鍛冶屋や宝石商に渡して生計を立てている。採掘技術について聞くことができる。
Minter	【造幣局員】	○	ブリタニアの通貨を作っている造幣局員。Goldやcoinなどについて質問することができる。
Miller	【製粉業者】	○	パンやパイを作る際に必要の小麦を買うことができる。小麦粉はここでしか手に入らない。
Monk	【修行僧】	○	真理を求めて旅する修行者。スキルを教わるほか、wisdomやscholarについても質問できる。
Noble	【貴族】	○	ブリタニアの貴族。基本的に商売の対象にはならないが、クエストを提供してくれる。
Paladin	【騎士】	○	ウォリアーズギルドに所属。戦士のスキルと、Honor(名誉)についても聞くことができる。
Peasant	【小作農】	×	自分の土地を持たず、地主の下で働いている農民。Farmerと違い、取り引きはできない。

名前	和名	取引	備考
Pirate	【海賊】	×	Serpent's Holdに多くいる海賊たち。スキルを教わるほか、海賊家業のことが聞ける。
Prisoner	【囚人】	×	ブリテインの牢獄に収監されている罪人。あまり話すチャンスはないと思われる。
Provisioner	【プロビジョナー】	○	商人協会に所属する何でも屋。ありとあらゆる物を取り扱っており、それぞれ売買が可能。
Rancher	【牧夫】	○	馬小屋などにいる牧場労働者。馬を売っており、cowなどについても聞くことができる。
Ranger	【レンジャー】	×	レンジャーギルドに所属する。弓の扱いや、動物についての知識を豊富に貯えている。
Sailor	【水夫】	×	マリタイム（海の）ギルドに所属し、船を操る。航海や海賊について聞くことができる。
Scribe	【書記】	○	町にいる、文筆を生業とする人々。本やブックスクロール、インクなどは彼らから購入する。
Sculptor	【彫刻家】	×	彫像などを作る芸術家。とくに見るべきところはないが、Statueなどについて聞ける。
Shepherd	【羊飼い】	○	町の近くの草原などで会える。取り引きできる品物はShepherd's crooks Wool、つまり羊毛。
Shipwright	【造船業者】	○	港にいる造船職人。彼らから船の設計図を買うと、プレイヤー自身で船を所有することが可能。
Tailor	【仕立て屋】	○	間仕立て屋にいる職人。布や、プレイヤーが作った服はこの人々に売ることができる。
Tanner	【革加工業者】	○	皮をなめし、加工する人々。革製のアーマーなども作っており、買うことができる。
Tavernkeeper	【酒場店員】	○	宿屋の店員とほぼ同じ業種。食べ物や酒なども扱っている。
Thief	【泥棒】	×	シーフギルドに所属する。StealingやSnoopingについて教えを請うことができる。
Tinker	【細工師】	○	時計などの細かい機械を作成している。望遠鏡、六分儀など、珍しいアイテムを多数扱っている。
Vegetable Seller	【野菜売り】	○	動物のエサになる野菜や果物を扱っている。あまり買い取りはしてくれないようだ。
Veterinarian	【獣医】	○	動物を治療する技術を持つ人々。あまり数はいない。売っているのは猫、犬、馬と包帯。
Waitress	【ウェイトレス】	○	酒場に勤務している女給。ボトルやピッチャーに入った酒、食べ物を扱っている。
Waiter	【ウェイター】	○	酒場に勤務する給仕。基本的にはウェイトレスと同様で、扱っているものも変わらない。
Wandering Healer	【放浪治療師】	×	ブリタニア中を冒険している治療師たち。幽霊の状態で近づくと、復活させてくれる。
Weaver	【織工】	○	服屋にいる織物職人。機織り機を使って布を作り、仕立て屋に売っている。
Weapons Trainer	【武器トレーナー】	×	ウォリアーズギルドで、武器の扱いについて教えてくれる。教えを請うには武器名をいうこと。
Weaponsmith	【武器鍛冶屋】	○	武器を扱う鍛冶屋でウォリアーズギルドにいる。剣、斧を扱う者とメイスを扱う者にわかれる。
Warrior	【ウォリアー】	×	ウォリアーズギルドに所属する冒険者。戦いや武器に関する知識を持ち、教えるスキルも豊富。



All over the World

ATLAS ブリタニアの国土

ブリタニアを旅する者にとって、街の存在はありがたいもの。しかし、いざ街に到着しても、目的の店がなかなか見つからないはず。14の街を隅々まで紹介しよう。

移動手段は6種類

多くの冒険者たちは、街をベースキャンプに見立てて、そこで装備を整え、休息を取り、そして次の街へと旅立って行く。さて、街と街を結ぶ交通手段は何がベストなのだろうか。現在、選択枝は徒歩、馬、ムーンゲート、船、そして魔法2種類を加えた6種類が用意されている。

どれもメリット、デメリットがあるため「状況に応じて使い分ける」というのが、当たり前だけれども最前策である。船を使わないと行けない街も存在するので、たとえ他PCとの共同購入でも、船ぐらいは確保しておきたいところだ。

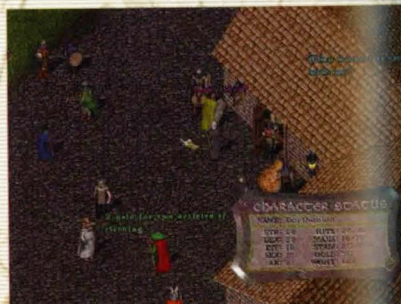


リコールーンは第6サークル、マークの呪文が必要だ。高等呪文なので、友達にMagelに作ってもらいたいだろう。

マップ上にあらわれる建造物

UOのマップには街と荒野の境界が存在しない。あるのは「建物の集合体」である街と、主に復活の場である神殿 (Shrine)、魔物と財宝が待ち受けるダンジョンの3つだけだ。それ以外のエリアはすべて道だと考えてよい。

地形がプレイヤーのパラメータに与える影響は現在のところ確認されていない。障害物の判定と、座ることができるもの (岩、大木、椅子など) のみだ。一方、Honestyの神殿付近で見られる積雪は、若干のパラメータ修正があるようだ。



まれに町中で降雪が発生する。今後のパッチでは、降雪も予定されているようだ。天候は戦闘時に何らかの影響を与えるらしいが…?

1 8徳の神殿



2 7つのダンジョン



3 14の街



よく見る看板一覧表

一見さんお断り。ブリタニアにある店は、外見からでは看板を見るほかに区別する手段はないのだ。頻繁に登場する看板をまとめておいた。UO初心者はこのページを網膜に刻み込もう。



宿屋

ろうそくのマーク。InnKeeperに話し掛ければ、スープなどの食料を入手することができる。



雑貨屋

たいまつマーク。ブリタニアの雑貨屋は、まさに雑貨屋で、何でも売っている。



武器・防具屋

大きな街に行くと、武器屋と防具屋が分かれていた店もある。店内の展示品で判断しよう。



弓矢屋

弓矢はもちろん、矢の原材料となるシャフトや鳥の羽まで売っている。店内に練習台がある店も。



酒場

店内はチェスボードなどが置いてあり、くつろぐことができる。実用度はかなり低い店のひとつだ。



魔法屋

魔法の薬となる秘薬、プランクスクロールなど、魔法全般を扱う店。水晶玉が目印だ。



秘薬屋

魔法屋とは別に、秘薬を専門に扱う店も存在する。こちらはポーションなどが売れ筋商品?



海関係

Shipwright、Fishermanがいる。店の外に遊びに行くこともあるので、留守の場合は店外を探せ。



パン屋

食料の定番、パンはここで買える。粉挽きとオープン完備の店もあるので、自分で作ってもいい。



肉屋

モンスターを倒すと手に入る生肉はここで売却。ソーセージなどの加工品を購入することもできる。



裁縫屋

Tailorは必ずこの店の世話になる。製作物の買い取りはもちろん、生地もここで買う。



細工屋

トンカチと箱がサイン。この店でしか手に入らないアイテムもあるので、一度立ち寄る価値はある。



商人ギルド

ギルドなのだが、商人ギルドだけは専用の看板をもつ。……が、誰もいない場合がかなり多い。



ヒーラー

床や壁に血糊がベトリリついた治療院。Bandageなどを入手する場合はここを訪れよう。



大工道具屋

ノコギリのマークが目印。家具全般と大工道具を扱っている。



コンサートホール

基本的に店ではない。たまにNPCのBardがいる場合もあるが、閑散としていることが多い。



馬小屋・ペットショップ

蹄鉄が目印。馬とペットを購入することができるほか、手馴れたペットを預けることができる。



宝石店

今のところ、ブリタニアではまったく使い道がない宝石を扱う。値段だけはしっかり下前だ。



銀行

おそらくすべてのPCがお世話になる店。周囲に大量のPCがいることが多いので、ラグに注意。



画廊

とりあえず店は存在するが、この店も店員を見ることはない。ブリタニアの芸術レベルって一体?



蜂蜜屋

これも用途に限られる蜂蜜専門店。ちなみに蜂蜜の用途は熊のエサに使う程度だ。



その他

各種NPCギルドやその他の店は幾何学模様と色の組み合わせで表現されている。

Britain [ブリテン]

地理

ブリタニア大陸の中心部に位置し、数ある街の中でも、最大の規模を誇っている街。また、街の西部にはブリタニアの王、Lord Britishの城が、北部にはその友人のLord Blackthornの城があるのも大きな特徴だ。街は川をはさんで東部と西部に別れていて、どちらかという、西部が発展している。

経済と治安

道具屋や武器屋、魔法屋にギルドなど、この街にないものはないと言っても過言ではない。ほしいものがあるときにこの街を訪れば、必ず見つけることができるだろう。また、街が大きいので人口も多く、PC同士の売買も盛んだ。店で売ってなかったもの、買い取ってもらえなかったものがあつたら、人の集まる場所(銀行や道具屋の周辺)でPCに声を掛けてみよう。ただし、人が多いということはそれだけ治安も悪くなる。人の多い場所には泥棒が多いので、その点には十分注意しておこう。



ブリタニア大陸で一番大きな街、Britain。初めて訪れたときは、人と店の多さに驚くだろう。

- 1 Artistic Armour (防具)
- 2 Heavy Metal Armourer (武器、防具)
- 3 Quality Fletching (弓矢)
- 4 Strength and Steel (防具)
- 5 The Hammer and Anvil (鍛冶)
- 6 The Lord's Arms (鍛冶)
- 7 Barracks (バラック小屋)
- 8 Britain Public Library (図書館)
- 9 Cemetery (墓地)
- 10 Customs (税関)
- 11 Guard Post (守衛所)
- 12 Main Gate (メインゲート)
- 13 Sorcerian Steeds (馬小屋)
- 14 The Bucking Horse Stables (馬小屋)
- 15 The First Bank of Britain (銀行)
- 16 The First Libyaly of Britain (図書館)
- 17 Warehouse (倉庫)
- 18 The King's Men Theater (映画館)
- 19 Britain's Premier Provisioner and Fish Shoppe (食物店)
- 20 Good Eats (パン屋)
- 21 Profuse Provisions (食物店)
- 22 The Cleaver (肉屋)
- 23 Artists' Guild (アーティスト)
- 24 Cavalry Guild (騎兵隊)
- 25 Counselors' Guild Hall (カウンセラー)
- 26 Merchants' Guild (商人)
- 27 The Miners' Guild (炭坑夫)
- 28 The Sorcerer's Delight:Shop,Library and Guild (魔法使い)
- 29 The Tinker's Guild (補工師)

- 30 Warriors' Guild (戦士)
- 31 Britannia Animal Care
- 32 Healer of Britain
- 33 Ethereal Goods
- 34 Incantations and Enchantment
- 35 Saga Advice
- 36 The Sorcerer's Delight:Shop,Library and Guild
- 37 Sweet Dreams (宿屋)
- 38 The Blue Boar (バー)
- 39 The Cat's Lair (バー)
- 40 The North Side INN (宿屋)
- 41 The Salty Dog (バー)
- 42 The Unicorn's Horn (バー)
- 43 The Wayfarer's INN (宿屋)
- 44 A Girls Best Friend (宝石)
- 45 Premier Gems (宝石)
- 46 The Best Hide of Britain (皮革)
- 47 The Lord's Clothier (被服)
- 48 The Oaken Oar (船)
- 49 The Right Fit (裁縫)
- 50 The Saw Horse (木工用具)
- 51 Blackthorn's Castle (Lord Blackthornの城)
- 52 Gezebo (公園)
- 53 Lord British's Castle (Lord Britishの城)
- 54 Lord British's Conservatry of Music (コンサートホール)
- 55 The Chamber of Virtue (寺院)
- 56 Watch Tower (見張り台)



[バッカニアズ・デン] Buccaneer's Den

地理

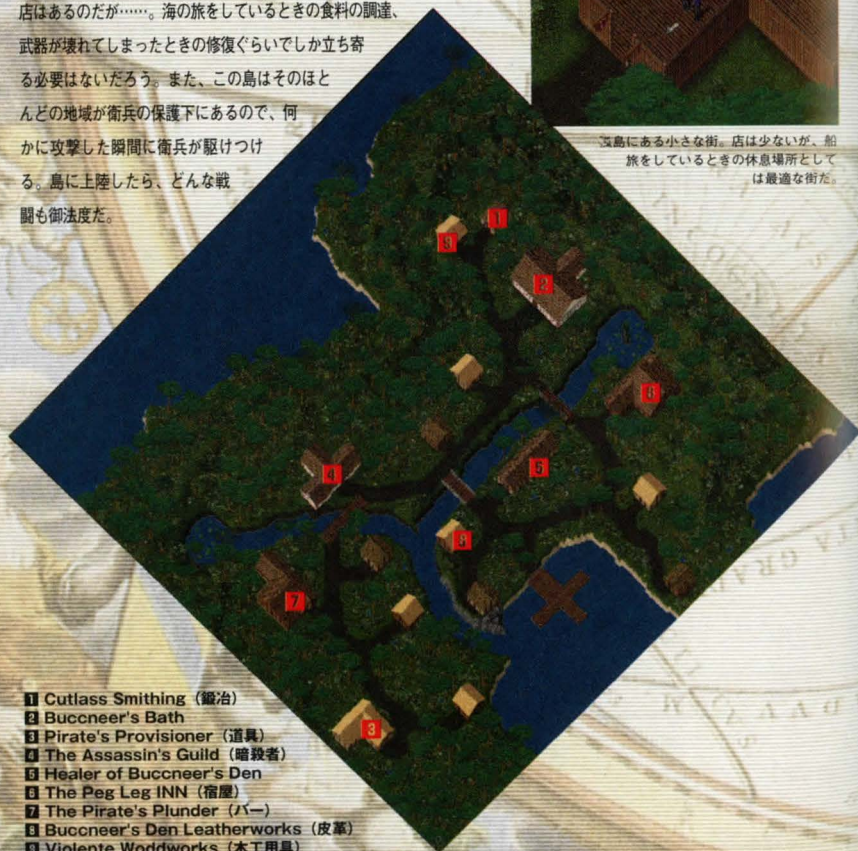
Buccaneer's Denは、BritainとOcloのちょうど真ん中に位置する島に存在する。島にはムーンゲートがないので、この街に行くには船を利用しなければならない。「海賊の隠れ家」と呼ばれていることからわかるとおり、ここはほとんど冒険者は訪れない。海を旅する冒険者が、気分転換に寄っていくような街だ。

経済と治安

この街の経済活動は、ほとんどないと言っても過言ではない。というのも、街の人口が極端に少なく、実際には「流通する物が無い」という状態だからだ。冒険に必要な食べ物や、最低限の武器、防具などを売っている店はあるのだが……。海の旅をしているときの食料の調達、武器が壊れてしまったときの修復ぐらいでしか立ち寄る必要はないだろう。また、この島はそのほとんどの地域が衛兵の保護下にあるので、何かに攻撃した瞬間に衛兵が駆けつける。島に上陸したら、どんな戦闘も御法度だ。



島にある小さな街。店は少ないが、船旅をしているときの休息場所としては最適な街だ。



- 1 Cutlass Smithing (鍛冶)
- 2 Buccaneer's Bath
- 3 Pirate's Provisioner (道具)
- 4 The Assassin's Guild (暗殺者)
- 5 Healer of Buccaneer's Den
- 6 The Peg Leg INN (宿屋)
- 7 The Pirate's Plunder (バー)
- 8 Buccaneer's Den Leatherworks (皮革)
- 9 Violente Woddworks (木工用具)

コーブ [コーブ] Cove

地理

ブリテインとベスパーの間の半島に位置する田舎町。どちらかというとなベスパーから歩いたほうが近い。小さな町ながらもDockを備えているため、船でのアクセスも可能だが、わざわざここまで船で来る必要もないだろう。コプトスの神殿も近く、旅の途中の冒険者が立ち寄ることもある。

経済と治安

コーブにはたったの3つしか店がないため、NPC相手の商売は成立しないと思っている。3つしか店がないことを逆に利用して、PC相手に商売をはじめると面白いだろう。一方、鉱山を隔てた南側には常設のオークキャンプがあり、財宝を求める冒険者が多く集まっている。……が、もともと大きな町ではないため、財宝もすぐに底をつき、果てはPC同士の争いや、それに乗じたPKが集まってくる町になってしまうようだ。治安と経済という言葉には、縁のない町なのかもしれない。



コーブ名物、オークキャンプ。入り口は山の東側にある。物騒な所なのでPKに注意しよう。



- 1 The Healing Hand(ヒーラー)
- 2 The Farmer's Market(農家)
- 3 The Warrior's Supplies (武器屋)
- 4 Dock
- 5 Guard Post
- 6 Orc Camp (オークキャンプ)

Jhelom

地理

ブリタニア大陸の南端に位置する島にあるのがJhelomの街だ。この街を訪れるときはムーンゲートを利用すればいい。街は3つの島に別れているが、各島には、その上に乗るとワープして移動できる石板が用意されている(マップ中にはアルファベットで表記)。島の間を移動するときは、この石板を使って往来しよう。

経済と治安

比較的小さな街にも関わらず、その経済状況はなかなか活発だ。これは、この街がゲームのスタートポイントに選べるからだろう。Jhelomでは、北の島で小動物と戦って収穫を得て、それらを店に売る(もちろん加工してもいい)という生活サイクルを確立しやすい。商売相手となるPCは若干少ないが、治安が安定して良好な点はうれしい。また、出没するモンスターが少なく店の種類も充実しているので、初心者はこの島を拠点にするといい。成長したら、ムーンゲートで大陸に旅立とう。



小さな街だが、店の種類と数は意外に多い。外敵も少ないので、初心者にはピッタリの街だ。

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 1 Call to Arms (武器) | 19 Hand of Death (戦士) |
| 2 Deadly Intentions (武器) | 20 Jhelom Healer (治癒) |
| 3 First Defense (防具) | 21 Jhelom Mage (魔法) |
| 4 Jhelom Armory (防具) | 22 The Horse's Head (バー) |
| 5 Second Skin (防具) | 23 The Morning Star INN (宿屋) |
| 6 Warrior's Bounty (鍛冶) | 24 Adventurer's Needle (裁縫) |
| 7 Cemetery (墓地) | 25 From tree to Yaw (木工) |
| 8 City Gate (シティーゲート) | 26 Gadgets and Things (細工用具) |
| 9 Guard Post (守衛所) | 27 Jhelom's Fine Tailoring (裁縫) |
| 10 Jhelom Library (図書館) | 28 Ocean's Treasure (魚) |
| 11 Storage (倉庫) | 29 Performing Arts Center (劇場) |
| 12 Warehouse (倉庫) | 30 Salor's Keeper (船) |
| 13 Baker's Dozen (パン屋) | 31 The Pearl of Jhelom (宝石) |
| 14 Finest Cuts (肉屋) | 32 Treasure of Jhelom (宝石) |
| 15 Needful Things (道具屋) | 33 Arena (アリーナ) |
| 16 Brothers in Arms (戦士) | |
| 17 Counselor's Guild Hall (カウンセラー) | |
| 18 Farmers Market (農夫) | |



Magincia

[マジンシア]

地理

Britainのはるか東に浮かぶ小さな島。とはいえムーンゲートによって大陸の各地区と連結されているため、決して交通が不便なわけではない。Nujel'm, Oclo, Buccaneer's Denといったムーンゲートが使えない島々にわりと近いので、この3島を繋ぐための船舶逗留地としても便利な場所となっている。一度は訪れてみよう。

経済と治安

ムーンゲート近くの町としてはわりと小規模。魔道師たちの集う町と呼ばれるだけあり、中央に大きな魔法店(Magincia's Magicka)が設置されているのが特徴だ。それ以外の店は、可もなく不可もなくといった感じだが、絶対数が少ないため商売をするのには向かないだろう。

島の面積は小さく、そのうち3分の2を町が占め、残りは熱帯植物の生い茂る森とわずかな海岸から成り立っている。このため、モンスターやPKに襲われてもすぐに町の中に逃げ込めるので、治安は比較的良好といえる。



町の中央に置かれた魔法店。スクロールや秘薬が充実しており、魔法使いにはありがたい場所だ。

- 1 Magincia's Magicka (魔法店)
- 2 Great Horns Tavern (酒場)
- 3 The Stag and Lion (宿屋)
- 4 Stitchin' Time (服店)
- 5 The Family Jewles (宝石店)
- 6 The Bread Basket (パン屋)
- 7 Baker's Dozen (パン屋)
- 8 The Furl'd Sail (船店)
- 9 Fishermen's Guild & Supplies (魚屋)
- 10 Healer of Magincia (治療院)
- 11 The Tic-Toc Shop (細工店)
- 12 Counselor's Guild
- 13 the Merchant's Guild (ギルド)
- 14 Soldeir's Sanctuary (ギルド)



Minoc

[ミノック]

地理

ブリタニア大陸の北端に位置するMinoc。高く険しい山岳に囲まれているのが特徴の街だ。山岳地帯という地形から、鉱山が近くにあるので鍛冶屋を営むのに都合がいい。また、この街には細工師関連の店が2つもあるので、細工師家業をするのにも絶好の場所と言える。魔法関連の店が1つもないというが唯一の難点。

経済と治安

それほど大きな街ではないので、治安の点で心配することはない。経済の中心となっているのは、武器や鎧などの鉄製の物品の流通だ。また、細工師用の店も多いので、細工師に必要なさまざまな部品の購入に事欠くこともないだろう。ただし、街が小さく店も少ないせいか、生産した物品を買い取ってもらえないことが多い。さいわい、街のすぐ近くにはムーングートがある。この街で鉄製の武器や道具などを生産したらムーングートを使って移動し、別の街でそれらを売るといいだろう。



この街の近辺には鉱山が多いので、鍛冶屋家業を営むには最適な場所と言える。

- 1 The Forgery (鍛冶)
- 2 Warrior's Battle Gear (武器・防具)
- 3 Minoc Town Hall (ホール)
- 4 Stables (馬小屋)
- 5 The Old Miners Supplies (食物)
- 6 The Slaughtered Cow (肉)
- 7 The Survival Shop (食物)
- 8 The Golden Pick Axe (炭坑夫)
- 9 The Mategwan (炭坑夫)
- 10 The New World Order (戦士)
- 11 The Healing Head (治癒)
- 12 The Barnacle (バー)
- 13 Gears and Gadgets (細工用具)
- 14 The Oak Throne (家)
- 15 The Stretched Hide (皮革)
- 16 The Mistical Lute (劇場)
- 17 Cave (洞窟)
- 18 Gypsy Camp (ジプシーキャンプ)

- 19 Mining Camp (炭坑キャンプ)
- 20 Mt.Kendall (ケンドール山脈)
- 21 Statue (像)



【ムーングローウ】 Moonglow

地理

ブリタニアの最東端に存在する町。比較的大きな島の上に位置し、その島内には他では見られないような施設がいくつか存在する。島のほぼ中央にムーンゲートが設置されているので、アクセスも決して不便ではない。船を利用する場合は、Vesperの少し南から真東に向かって進めばほとんど問題なく到着できるだろう。

経済と治安

すべての錬金術師たちの故郷といわれるだけあり、町の中には3つの秘薬店が存在する。大都市ではないので、商売に向いているということはないが、訪れるPCが多いため小規模の商売なら十分こなせるだろう。

島内には独自の施設としてヒーラーの神殿と望遠鏡、王立動物園があり、観光目的で滞在しても十分楽しめる。

出現する動物やモンスターはそれほどレベルが高くないので、初心者はここから始めて、ある程度経験をつんでから大陸本土へ行ってみるのもいいかもしれない。



町の東の岬に設置された望遠鏡。特に何ができるわけでもないが、初めて見ると少し驚くはずだ。

- 1 The Mage's seat (家具店)
- 2 Scholar's goods (道具店)
- 3 Second defense Armory (武器店)
- 4 Moonglow's Finest Alchemy (魔法店)
- 5 Herbal Splendor (秘薬店)
- 6 Moonglow Reagent Shop (秘薬店)
- 7 Moonglow Student Hostel (宿屋)
- 8 The Scholar's inn (宿屋)
- 9 Scholars Cuts (服店)
- 10 Mage's Bread (パン屋)
- 11 Moonglow Healer (治療院)
- 12 The Mighty Axe (武器店)
- 13 The Fatted Calf (肉店)
- 14 Farmer's Market (野菜店)

- 15 Councilor's Guild
- 16 Britannia Royal Zoo (ブリタニア王立動物園)
- 17 Telescope (望遠鏡)
- 18 Merchants Guild (ギルド)
- 19 Encyclopedia Magicka (ギルド)
- 20 Illusionist's Guild (ギルド)
- 21 the Sorcerer's Guild (ギルド)



Nujel'm

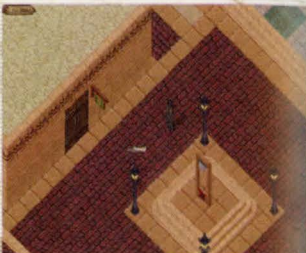
地理

MoongrowとVesperのほぼ中間地点の海上に浮かぶ島。ムーンゲートが設置されていないため、アクセスは船、またはGate Travelなどの魔法を利用するのが一般的になっている。島の地表は砂漠化しているが、リゾートとして発達しているようで珍しい建物が設置され、サボテンなどの珍しい植物も多数自生している。

経済と治安

島全体に町の施設が配置されており、ほぼすべての場所がガードの保護下に置かれている。そのため、治安は非常に良く、PK行為や盗みなどの犯罪はごくまれにしか起きない。また出てくるモンスターもせいぜいネズミ程度であり、命の危険を感じることはほとんどないだろう。

銀行があるとはいえ、交通の不便さから住民の数も少なく、商売にはあまりは向いていない町だといえる。裁判所やパレスといった珍しい建物があるので、ここはひとつ観光気分ですれらを回ってみてはどうだろうか。



裁判所に設置されたギロチン。平和なこの町で、唯一不気味な雰囲気の漂う場所となっている。

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 1 Mystical Spirits (酒場) | 14 Counselor's Guild |
| 2 Jewel of the Isle(宝石店) | 15 Bardic Guild (ギルド) |
| 3 The Silver Bow (酒場) | 16 Nujel'm Theater (劇場) |
| 4 Tailor of the Isle (服店) | 17 Debtor's Prison (牢屋) |
| 5 Bank of Nujelm (銀行) | 18 Nujel'm Court (裁判所) |
| 6 Restful Slumber (宿屋) | 19 Nujel'm Palace (パレス) |
| 7 Customs (船店) | |
| 8 Seaborne Ships(船店) | |
| 9 Public Smithing (武器店) | |
| 10 Nujelm Bowry (建築店) | |
| 11 Nujelm Blacksmith (武器店) | |
| 12 Nujelm Tannery (革店) | |
| 13 A Shipwright (船店) | |



Occllo

【オクロー】

地理

Trinsicのはるか東、Maginciaの南に位置するドーナツ型の島にある町が、このOcclloだ。比較的大きな島であるにもかかわらずムーングートが設置されていないため、交通手段は船か魔法に頼らざるを得ない。町は島の北東に設置されており、船で移動する場合はMagincia経由で訪れたほうが簡単に着くことができる。

経済と治安

農業が盛んらしく、町外れにいくつもの農家が存在している。町の規模は比較的小さ目だが、生活に必要な店の種類はだいたい揃っている。とくに不便は感じないだろう。基本的に交通が不便なのでPCも少なく、大工や裁縫など、普通の町だと競争相手が多い商売でも金稼ぎが可能なので、そこそこ儲かる場所だといえる。ただし銀行がないので、稼いだ金は常に持ち歩かなければならず、PKされるとかなりキツくなるのも確かなのだ…。モンスターがあまり出現しないので、治安も良い。



基本的に船で来る町なので、町の南に船着き場がきちんと用意されている。ぜひ利用しよう

- 1 Hammer and Steel Smithy (武器店)
- 2 Now You're Cookin' (パン屋)
- 3 Last Chance Provisioners (道具店)
- 4 Sweet Meat (肉店)
- 5 Healer of Occllo (治療院)
- 6 Paint and More (絵具店)
- 7 A Stitch in Time (服店)
- 8 Better Leather Tannery (革店)
- 9 Anchors Aweigh (船店)
- 10 The Bountiful Harvest (宿屋)
- 11 The Albatross (酒場)
- 12 Counselor's Guild
- 13 Occllo Public Library (図書館)
- 14 First Academy of Music (劇場)
- 15 The Sorcerer's Guild (ギルド)
- 16 The Bardic Guild (ギルド)



[サーパント・ホールド] Serpent's Hold

地理

ブリタニア大陸の南端から、少し東に行った場所にSerpent's Holdの街はある。この街もBuccaneer's Denなどと同様に海の孤島にあるので、船を使わなければ行くことはできない。孤島の街だが、街自体が大きいのが特徴だ。海の旅をしている人は、この街を拠点にして冒険を進めていくのもいいだろう。

経済と治安

Buccaneer's Denと大きく違うのは、ひととおりの店が揃っていること。また、そこに売っているものの種類と数が豊富なことだ。弓には必須となる矢や、魔法に使う試薬も売っているので、海の冒険中にそれらがなくなった場合はここで補給することができる。ただし、この街での経済活動はほとんど意味をなさない。やはり島にある街ということで、生産するにも材料がほとんどなく、商売相手となるPCの数も少ない。この街は、海での冒険中の補給ポイントとして割り切ったほうがいい。



街の規模はそれほど大きくないが、店は充実している。しかし、孤島の街なので人口は少ない。

- 1 Blacksmith (鍛冶)
- 2 Serpent Arms (武器)
- 3 Silver Serpent Bows (弓矢)
- 4 City Gate (シティーゲート)
- 5 Guard Post (守衛所)
- 6 Island Stable (馬小屋)
- 7 Serpent's Hold Stable (馬小屋)
- 8 Serpent's Warriors
- 9 Plenty O' Dough (パン屋)
- 10 Serpent's Hold Meats (肉屋)
- 11 Supplies (道具屋)
- 12 Counselors' Guild Hall (カウンセラー)
- 13 The Warriors' Guild (戦士)
- 14 Serpent's Hold Healer
- 15 Britannian Herbs (試薬屋)
- 16 Serpent's Spell (魔法屋)
- 17 Fisherman's Brew (バー)
- 18 The Broken Arrow INN (宿屋)
- 19 The Dog and Lion Pub (バー)
- 20 Silver Serpent Tailors (裁縫)
- 21 Tinker of The Isle (細工用具)



Skara Brae

[スカラ・ブレイ]

地理

Yewから海岸沿いに南に下っていくと、棧橋の向こう側に町が見える場所がある。それがSkara Braeだ。渡るための橋もないので、一見船でないと行けないと思いがちだが、島の北にあるムーンゲートを使うことで大陸から自由に行き来できるようになっている。船を持っていれば、渡し舟のように棧橋を渡ることもできる。

経済と治安

Skara Braeの町は非常に小さく、20分もあればひと回りできてしまう。だが、その中には18軒もの店があり、NPCを相手にした商売がきちんと成り立つ経済システムが作られている。訪れるPCもけっこう多いので、他の島に比べて商売に向いている都市だといえるだろう。製産系のスキルを持つ者なら、原料の問題さえクリアすれば、そこそこの金額を手に入れられるはずだ。モンスターもさほど凶悪なものが出現するわけではないし、もしやられそうになってもすぐに町に逃げ込めば安全だ。



集会所の役割を果たすタウンホール。だが、中に入っても人を見掛けることがないのはなぜ？



1 More Than Just Mail (武器店)

2 Gore Galore (武器店)

3 On Guard Armoury (武器店)

4 Farmer's Market (野菜店)

5 Bountiful Meats (肉店)

6 Sundry Supplies (道具店)

7 The Honey Pot (蜂蜜店)

8 Mystic Treasure (秘薬店)

9 Mage's Menagerie (魔法店)

10 Beasts of Burden (動物店)

11 Builder's Delight (家具店)

12 Shear Pleasure (服店)

13 Bloody Bowman (弓店)

14 Superior Ships (船店)

15 Healer of Skara Brae (治療院)

16 The Shattered Skull (酒場)

17 The Falconer's Inn (宿屋)

18 Counselor's Guild

19 Skara Brae Town Hall (ホール)

20 Rangers Guild (ギルド)

Trinsic

[トリンシック]

地理

ブリタニアの中ではVesperと並ぶ大都市。大陸の南に位置しており、徒歩、船、ムーンゲートのどれを使っても行くことができる。Britainから徒歩で行く場合はけっこうな時間がかかるので、その際は秘薬やポーションなど準備を十分にしておきたいところだ。またDastardの洞窟に近いので、ベースキャンプとしても使える。

経済と治安

武道が盛んらしく、大きなウォリアーズギルドが町の南に存在する。銀行が存在するためか、人の往来が多く、経済活動もかなり活発だ。初心者が商売を始めるのにはうってつけの町だといえるだろう。

治安面では、町の中は安全なのだが、町を1歩出ると北部の沼地からリザードマンなどの強力なモンスターがたびたび出現する。またBritainなどに歩いて移動する場合には、途中の橋のたもとでPKが集団で待ち受けている場合も多々あるので、注意したほうが良い。



ウォリアーズギルドの中にある練習場。最近では利用者の数も減り、初心者でも練習しやすくなったようだ。

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 Shining Path Armoury (武器店) | 16 Counselor's Guild |
| 2 Honorable Arms (武器店) | 17 Tinker's Guild (ギルド) |
| 3 The British Grille (酒場) | 18 Brotherhood of Trinsic (ギルド) |
| 4 Britannia Provisions (道具店) | 19 Paladin's library (ギルド) |
| 5 Baked Delights (パン屋) | 20 Sons of the Sea (ギルド) |
| 6 The Trinsic Cut (肉店) | 21 Barracks (腐屋) |
| 7 Bank of Britannia:
Trinsic Branch (銀行) | 22 Encyclopedia Magicka (ギルド) |
| 8 Trinsic Healer (治療院) | 23 Trinsic Training Grounds (練習場) |
| 9 The Pearl of Trinsic (宝石店) | 24 Paladin's Hall (ギルド) |
| 10 Adventurer's Clothing (服店) | 25 Jail (牢屋) |
| 11 Trinsic Fine Skins (革店) | 26 Trinsic Meeting Hall (ホール) |
| 12 The Traveller's Inn (宿屋) | 27 Mess Hall (ホール) |
| 13 The Keg and Anchor (酒場) | |
| 14 The Rusty Anchor (酒場) | |
| 15 Trinsic Stabulary (動物店) | |



Vesper

[ベスパー]

地理

Britainにつく規模の大きさを誇る街。ブリタニアの北部に位置し、たくさんの小さな島を橋でつなげて大きな街を形成しているのが最大の特徴だ。街はかなり入り組んでおり、どこも似たような道に見えてしまうので、街中を徘徊するときは現在位置と目的の場所を確認してから移動を開始するようにすること。

経済と治安

かなり大きな街なので、やはりその経済状況は活発だ。店も、Britainを思わせる数と種類が存在している。自分が生産したもののほとんどはNPCの店で買い取ってもらえるし、もしそれができなかった場合でも、数の多いPCがその代役を果たしてくれるだろう。ただし、その人口の多さから治安は悪い。多くの人が集まる銀行や道具屋の中では泥棒が、また街の出入口付近には略奪者(PK)が出没することも多い。この街で生活していくときは、これらの存在に十分注意していきたい。



Britainと肩を並べるほどの経済力をもっている。強くなったらこの街を拠点にしよう。

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1 The Ironworks (鍛冶) | 21 The Bubbling Brew (薬) |
| 2 Warrior's Companion (武器・防具) | 22 The Circles of Magic (魔法) |
| 3 Cemetery (墓地) | 23 The Magician's Friend (魔法) |
| 4 Guard Post (守衛所) | 24 The Ironwood INN (宿屋) |
| 5 The Mint of Vesper (銀行) | 25 The Marsh Hall (バー) |
| 6 Vesper Customs (税関) | 26 Vesper Youth Hostel (宿屋) |
| 7 Vesper Museum | 27 Tanner's Shop (皮革) |
| 8 Farmer's Market (食物) | 28 The Colored Canvas (ペンキ屋) |
| 9 Fisherman's Warf (魚屋) | 29 The Gadgets Corner (細工用具) |
| 10 The Adventurer's Friend (道具) | 30 The Hammer and Nails (木工用具) |
| 11 The Adventurer's Supplies (食物) | 31 The Majestic Boat (船) |
| 12 The Busy Bee (はちみつ) | 32 The Musicians' Hall (劇場) |
| 13 The Butcher's Knife (肉屋) | 33 The Renger's Tool (弓矢) |
| 14 The Twisted Oven (パン屋) | 34 The Shimmering Jewel (宝石) |
| 15 Counselor's Guild (カウンセラー) | 35 The Spinning Wheel (裁縫) |
| 16 Fisherman's Guild (釣り師) | |
| 17 Society of Thieves (泥棒) | |
| 18 The Champions of Light (戦士) | |
| 19 The Ore of Vesper (炭坑夫) | |
| 20 Healer of Vesper | |



Yew [ユ-]

地理

自然豊かな町として有名なYewは、Britainの北西の森の中にある。広い範囲に建物が散らばるように配置されているので、町と森の区別が非常につきにくい。初めて行く人はAlt+Rでレーダーを表示させ、クモの巣状にはりめぐらされた道の中心部にある、建物が固まっている場所を目印に歩いてみるといいだろう。

経済と治安

経済面から考えると、Yewはあまり割のいい場所ではない。強いて金儲けの手段を上げるなら、材木を利用して弓を作って売るか、町中にまで現れる動物を倒して革や肉を手に入れることだ。この2つの仕事は斧があればできるので、Yewで生計を立てようとする人はぜひ武器店で斧を一本手に入れておいたほうがいだろう。

治安面で気をつけたいことは、森と町の境目を見失ってしまうこと。町にいるつもりで森の中を歩いていて、隠れたPKに襲われる、ということも多いので注意したい。



町にも大型の動物が平気で入ってくる。魔法で攻撃するとカードが来るので、武器で倒そう。

- 1 The Tanned Hide (毛皮店)
- 2 The Jolly Baker (パン屋)
- 3 Yew Finest Cut (肉屋)
- 4 Yew Mill (粉ひき屋)
- 5 The Sturdy Bow (弓店)
- 6 Bloody Thumb Woodworking (家具店)
- 7 Healer of Yew (治療院)
- 8 Deep Forest Healing (治療院)
- 9 Counselor's Guild
- 10 Court of Truth (裁判所)
- 11 Empath Abbey (修道院)
- 12 Yew old Winery (酒場)



Item

ゲームに登場する数々のアイテム

UOの世界には、武器をはじめとしたゲームならではのアイテム、生活に欠かせない日用雑貨や食物といった現実社会を思わせるようなものなど、数々のアイテムが登場する。ここでは、それらのアイテム群について、詳しく解説していこう。

●生活の欠かせないアイテム

アイテムのカテゴリは、大きく分けて武器、道具、食物の3種類に分けることができる。どのカテゴリのアイテムも、ブリタニアで生活するためには欠かせないものばかりだ。



服や日用雑貨などは、スキルの使用で作れ出すこともできる。道具がなければ生活できない。道具は武器以上に大切なもの。修理は鍛冶屋で、人に頼んでもいいし、自分でやってもいい。

●武具は痛んでいく!

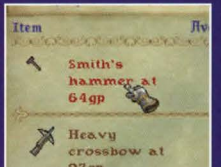
武器や防具は、使っているうちに老朽化する。とくに防具は、壊れる前に修理することが重要。それが貴重な防具ならなおさらだ。メンテナンスを怠ると、壊れて消失することになる……。



消失というのは絶対避けたい状況だ。こまめに修理しよう。

■武器の修理方法は?

鍛冶屋に行って炉と金床の前に立ち、Smithy Hammerをダブルクリックして、ターゲットアイコンを修理したいものに合わせる。修理は必ず成功するわけではなく、失敗すると損傷を激しくしてしまう場合もある。最初は、壊れてもいい防具を使って練習してスキルを上げよう。



道具屋でSmithy Hammer (鍛冶用ハンマー)を手に入れて、鍛冶屋に向かう。



炉と金床の近くになって、鍛冶用ハンマーをダブルクリックしてターゲットを合わせる。修理の成功率はスキル値次第だ。

●これだけは携帯しておこう

魔法使いや弓士の人でも、右に挙げたいくつかの武器のうち、最低1つは持ち歩くようにしたい。戦ったあとに残る相手の残骸からは、肉や獣皮などのアイテムを入手することができるからだ。これらの武器がなければ収穫することはできない……。



これらの道具は生産活動には必須。バックパックに常駐させておくこと。

道具として使える武器

- | | |
|-------------------|------------------|
| Axe | Katana |
| Broad Sword | Kryss |
| Butcher Knife | Large Battle Axe |
| Cleaver | Long Sword |
| Cutlass | Scimitar |
| Dagger | Skinning Knife |
| Double Axe | Two-Handed Axe |
| Executioner's Axe | Viking Sword |
| Hatchet | War Axe |

Axes【斧】

重いので攻撃スピードは遅いが、その分攻撃力が高めなのが特徴の武器。両手で持つものは、盾が装備できなくなるので注意してほしい。



Axe【斧】

攻撃力が中程度の、もっともスタンダードな斧。斧を武器に戦うのなら、最低限このクラスの斧は用意しておきたい。



必要STR	両手持ち
25	○

Double Axe【両刃の斧】

柄の先に、刃が対になって装備されたタイプの斧。強そうに見えるが、攻撃力は斧とあまり変わらないので、あえて購入を考える必要はない。



必要STR	両手持ち
35	○

Excutioner's Axe【死刑執行人の斧】

仰々しいネーミングだが、実は、攻撃力は斧と同等。斧と性能面で異なるのは、武器の耐久性と必要STRのみ。あまり実用的ではないので、お金に余裕がなければパス。



必要STR	両手持ち
35	○

Hatchet【手斧】

片手で持てる計量の斧。攻撃力は低いが、盾が装備できるようになるのはうれしい。必要STRが15と低いので、ゲーム序盤はこれを使っていくのがオススメだ。



必要STR	両手持ち
15	x

Large Battle Axe【戦闘用斧】

斧の中で、最高の攻撃力を誇っている。ただし攻撃スピードが遅いので、自分のSTRが45になってもすぐに飛びつかないこと。相手に攻撃が当たらない、という状況になりかねない。



必要STR	両手持ち
45	○

Pickaxe【つるはし】

鉱山で鉱石を掘るための道具で、鍛冶屋の人には必須のアイテム。もちろん武器としても使用できるが、攻撃力が低く戦闘向きではないので、「道具」として割り切ったほうがいい。



必要STR	両手持ち
25	x

Two-Handed Axe【両手持ち斧】

両刃の斧同様、刃が2枚ついたタイプの斧。攻撃力、攻撃スピードとも申し分ないので、実生活で一番使いやすい斧と言える。事実上のスタンダードは、コレか?



必要STR	両手持ち
40	○

War Axe【戦闘用斧】

刃の部分が小さいのが特徴の斧。斧の中では軽い部類に入る。かといって攻撃力が低いわけではなく、戦闘ではかなりの力を見せてくれる。両手持ちの斧までのつなぎ役として最適。



必要STR	両手持ち
35	○

Knives&Daggers【ナイフと短剣】

STRが低くても装備できるのが特徴の武器。また、特定のアイテムに使用することで物の生産も可能。常時バックパックに入れておきたいアイテムだ。



Butcher Knife【肉屋のナイフ】

肉を調理するためのナイフ。肉に対して使用することで、加工することができる。ただし、攻撃力が低いので武器としては非力すぎて、あまり役に立たない。



必要STR	両手持ち
5	x

Cleaver【大包丁】

ナイフ類の中では中程度の攻撃力を持っている。ゲームの序盤では重宝する武器。肉屋のナイフ同様、肉に対して使えば、調理や加工ができる。



必要STR	両手持ち
1	x

Dagger

【短剣】



誰でも装備できる武器だが、攻撃力が低いので実際は「道具」として使うことが多い。死体に使えば肉を、木材に使えばたきつけなどを作れる便利なアイテムだ。

必要STR	両手持ち
1	x

Kryss

【細身の剣】



形状としては剣だが、短剣の部類に入る。攻撃力はこの部類で一番。それでも、他の武器と比べると攻撃力は落ちる。ほとんどの人が装備できるという点ですぐれている。

必要STR	両手持ち
10	x

Skinning Knife

【皮はぎ用ナイフ】



動物などの死体から皮を剥ぐためのナイフで、攻撃力はほとんどない。これも短剣同様、「道具」として扱ったほうがいい。

必要STR	両手持ち
5	x

Maces&Hammers

【矛とハンマー】

相手を叩きつけて攻撃する武器。比較的STRの低いメイズなどでも扱えるのが特徴。ゲームの序盤では、どんな人でも扱える武器として活躍する。



Club

【棍棒】



木材を削っただけの簡単な武器。職業を問わずに、初期の装備に最適だ。小動物と戦うなら、この武器で十分と言える。攻撃スピードの遅さが唯一の難点。

必要STR	両手持ち
10	x

Hammer Pick

【ハンマーピック】



細長い柄の先に、金づちのついたハンマー。攻撃力が高い分、その攻撃スピードは少々遅め。両手で装備するので、盾を持つことができなくなる。

必要STR	両手持ち
35	○

Mace

【矛】



基本性能は棍棒とほとんど変わらない。これを買うのであれば、少しガマンして腕杖の購入を考えた方が経済的だ

必要STR	両手持ち
20	x

Maul

【腕杖】



鉄でできた柄の先に鉄球が付いた武器。ちなみに、柄の長さは矛よりも長い。攻撃スピードは若干遅いが、攻撃力が高いのが魅力。ゲーム序盤では、長い間お世話になるだろう。

必要STR	両手持ち
20	x

Smithy Hammer

【鍛冶屋のハンマー】



その名前からもわかるとおり、「道具」としてとらえるべき武器。攻撃スピードも遅く、その威力も小さいので、実戦ではほとんど役に立たない。「何もないよりまし」という程度。

必要STR	両手持ち
30	x

War Hammer

【戦闘用ハンマー】



戦争のときに用いる大きな金槌。この部類では最高の攻撃力を持っているが、攻撃スピードが極端に遅く、両手持ちというのが気になるところ……。

必要STR	両手持ち
40	○

War Mace

【戦闘用矛】



矛類の中では一番使いやすいであろう武器。必要STRも30と低めで、攻撃スピードも上々。さらに、攻撃力にも期待できる。方手持ちというものがありがたい。

必要STR	両手持ち
30	x

Pole Arms

【棒状の武器】

楯のリーチと斧の破壊力という、2つの武器の長所を併せ持っているのが特徴。現在2種類しかないが、今後、その種類が増えていくことに期待したい。



Bardiche

【バーディック】



柄の部分が太く、刃が大きいのが特徴。その風貌から攻撃力に期待できそうだが、攻撃力は戦闘用矛とほとんど変わらない。盾のことを考えると、戦闘用矛のほうが使いやすいだろう。

必要STR	両手持ち
40	○

Halberd

【ハルバード】



ハーディックよりもはるかに攻撃力が高い。ただ、攻撃スピードが遅いのがネック。盾のことを無視するなら、斧よりもこの部類の武器を選んだ方がいいだろう。

必要STR	両手持ち
45	○

Staves

【杖】

この部類の武器に関しては、UOの世界では「キャラクターの飾り」的な意味合いが大きい。もちろん武器として使えるのだが、その威力は……。



Black Staff

【汚れた杖】



全身黒塗りの杖。杖の中では、攻撃力が一番高い。しかし、それと反比例して攻撃スピードは一番遅い。

必要STR	両手持ち
35	○

Gnarled Staff

【こぶだらけの杖】



杖全体にこぶが付いており、波打っている形状が特徴。攻撃力は中程度。

必要STR	両手持ち
20	○

Quarterstaff

【クォータースタッフ】



杖の中では唯一の方手持ちタイプ。盾との併用ができるのはうれしいが、やはり攻撃力には期待できないのがツライところ……。

必要STR	両手持ち
30	x

Shepherd's Crook

【牧師の杖】



杖の中での攻撃力は一番下。どんな人でも装備できるので、初期装備向きの武器だろう。

必要STR	両手持ち
10	○

Swords

【剣】

UOの世界の中で、使っている人がもつとも多い種類の武器。どれを選んでも盾が装備でき、攻撃力にも期待できるというのが、その一番の理由だ。



Broad Sword

【幅広の剣】



一番最初から持っている長剣と、同等の性能の剣。買うだけの価値はないので、「運良くタダで手に入れたら」装備すればいい。

必要STR	両手持ち
25	x

Cutlass

【反り身の剣】



最初から装備している長剣よりも攻撃力は劣るが、攻撃スピードは剣類の中でも最速の部類に入る。動きの遅い敵には絶大な威力を発揮するだろう。

必要STR	両手持ち
10	x

Katana

【刀】



攻撃力はあまり高くないが、攻撃速度が早いのはうれしい。必要なSTRも低いので、手に入れたら是非装備したい。

必要STR	両手持ち
10	x

Long Sword

【長剣】



一番スタンダードな剣。しかし、攻撃力は高い方なので、なかなかあなどれない。無理して新しい剣を買うなら、そのお金は防具に回したほうがいいかもしれない。

必要STR	両手持ち
25	X

Scimitar

【三日月刀】



反り身の剣に形が似ている。攻撃スピードこそ反り身の剣と同等だが、攻撃力はそれよりも上。さらに必要STRも低いなど、長剣に次いで使い勝手のいい剣と言える。

必要STR	両手持ち
10	X

Viking Sword

【海賊の剣】



幅広の剣よりもさらに幅が太くなっており、剣の中で一番の攻撃力を持っている。が、攻撃スピードは幅広の剣と同じ。STRが40を超えたら、しばらくはこの剣のお世話になるはず。

必要STR	両手持ち
40	X

Spears&forks

【槍と鍬】



剣類と同等の攻撃力を持っているものが多い。また、必要なSTRが低めに設定されているので、ゲーム序盤からでも難なく使いこなすことができる。

Pitchfork

【くま手】



農作業用のくま手で、相手を出て攻撃する。両手で持たなければならないので、盾の併用はできない。攻撃スピードの早さと、必要STRの低さが魅力の武器だ。

必要STR	両手持ち
15	O

Short Spear

【短槍】



片手で持てる短めの槍で、攻撃スピードは槍の中で最速。攻撃力が低めなので、手数で勝負するタイプの武器と言えよう。

必要STR	両手持ち
15	X

Spear

【槍】

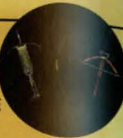


長い柄の槍。攻撃スピードは遅いものの、その攻撃力には目を見張るものがある。槍の名手になりたいなら、できるだけ早めに手に取っておきたい。

必要STR	両手持ち
30	X

Bows&Crossbows

【弓とボウガン】



相手が飛び道具を持っていないれば、こちらは無備で戦えるのがこの武器の特徴。ただし「弓」のほかに、消耗品の「矢」が必要だということを忘れないこと。

Bow

【弓】



弓士が最初に装備している武器。全体的に見て、初期装備にしては攻撃力が結構高い。両手で扱うため、盾は使用することができない。

必要STR	両手持ち
20	O

Crossbow

【ボウガン】



攻撃力が弓よりもほんの少し高い程度で、攻撃速度は弓とまったく同じ。これを使うならSTRが上がるのを待って、ヘビーボウガンを使いたほうがいい。弓と同様、盾の併用は不可能。

必要STR	両手持ち
30	O

Heavy Crossbow

【ヘビーボウガン】



弓系の武器の中で、最高の破壊力を誇る。攻撃スピードは上記の2種類と同じで、やはり盾は使うことができない。STRが40以上になったら、すぐこの武器に乗り換えよう。

必要STR	両手持ち
40	O

Armors【防具】

鎧は全部で6系統存在し、体の各部位（頭、胴、脚など）ごとにパーツを装備して防御を固めていく。系統の違う防具を組み合わせることもできるので、自分のSTRやお金と相談して装備していこう。

Bone【骨】



軽くて丈夫、というのがこの防具の特徴。軽量であるにも関わらず、その防御力は重量級の鎧の防具類と肩を並べるほどだ。また、街の店ではほとんどお目にかかれない貴重な防具でもある。手に入れるにはダンジョンを探索するか、モンスターを倒してその残骸を調べたほうが早い。もちろん、それらと完璧な入手方法ではない。手取り早い入手方法は、やはり、PCとの取り引きである。ただし、どんな値段を突きつけられるかは、そのときの相手のフトコロ具合次第だ。

Armor(Breast Plate)【胸あて】

必要STR	防御力
40	30

Arm Plate【腕あて】

必要STR	防御力
40	30

Gauntlets【こて】

必要STR	防御力
40	30

Helm【兜】

必要STR	防御力
40	30

Leg Plates【足あて】

必要STR	防御力
40	30

Chainmail【鎖かたびら】



鎖を編み込んで形成した防具。軽量で、比較的低いSTRでも装備することができる。この防具の鎧部分は、腕あて部分と一体になっているので、別種類の腕あては装備することができないので注意すること。できるだけ早いうちにお金の都合をつけ、そしてSTRを上げてこの防具に乗り換えよう。小動物ならまだしも、モンスターと体をぶつけて一戦交えるには、このレベルの防具が最低限必要だからだ。

Coif【ずきん】

必要STR	防御力
20	23

Leggings【すねあて】

必要STR	防御力
40	30

Tunic【上着】

必要STR	防御力
40	30

Leather【皮革】



動物の皮をつなぎ合わせて作った防具。どんなプレイヤーも、ゲーム序盤で必ず装備することになる防具だ。ただ、6種類すべてのパーツを揃えようとなると、結構な出費になってしまう。この防具を買うときは、短衣→腕あて→すねあての順で揃えていき、お金の余裕を見てその他を揃えるようにする。ただ、他の部位は値段の割に防御力がそれほど上がらないので、無理に揃える必要はない。我慢してお金を稼ぎながらSTRを上げ、少しでも防御力の高い防具を目指したほうが無難だ。

Gorget【首あて】

必要STR	防御力
10	13

Leggings【すねあて】

必要STR	防御力
10	13

Sleeves【腕あて】

必要STR	防御力
10	13

Tunic【短衣】

必要STR	防御力
15	13



Plate【鋼】

鉄を鍛えて作り上げた、鋼鉄の防具。かなりの重さだが、それに見合うだけの高い防御力が魅力的だ。装備するには、やはり高めめのSTRが必要で、とくに胸あて部分とすねあて部分には60という、防具類で一番高いSTRを要求される。この防具を買うときは、胸あて→腕あての順番で。それ以外は、自分の持ち歩ける物の最大重量数(WGHT)を考えながら揃えること。この防具は重いので、防具の装備はできても、自分の持ち運べる物の量が極端に少なくなってしまう危険性があるからだ。



Sleeves【腕あて】

必要STR	防御力
40	30



Breast【胸あて】

必要STR	防御力
60	30



Gauntlets【こて】

必要STR	防御力
30	30



Gorget【首あて】

必要STR	防御力
30	30



Helm【兜】

必要STR	防御力
40	20



Ringmail【鎖の鎧】

鎖をつなぎ合わせて作った鎧。鎖かたばりよりも鎖の密度が低く、防御力が鎖かたばりのそれよりも若干劣る。必要なSTRは鎖かたばりと同じなので、この防具を無視して鎖かたばりを先に揃えてしまってもいい。どうしても揃えたいなら、すね当て→こての順番で。短衣と腕あては買わないほうがいいだろう。というのも、鎖かたばりの短衣は腕あての部分が一体になっているからだ。結局、この防具は「鎖かたばりを入力するまでのつなぎ」にすぎない。無駄な出費はできるだけ避けよう。



Gauntlets【こて】

必要STR	防御力
20	30



Leggings【すねあて】

必要STR	防御力
20	30



Sleeves【腕あて】

必要STR	防御力
20	30



Tunic【上着】

必要STR	防御力
20	30



Studded Leather【鉄付き皮革】

皮革の鎧に鉄の錨を埋め込んで、防御力を高めた防具。必要STRの割にはあまり高い防御力は望めない。これらを揃えるなら、鎖かたばりや鎖の鎧にお金をかけたほうがいいだろう。ただ、素材が皮なので軽く、その関係でWGHTが必然的に下がっていくのはうれしい。弓矢を使った戦闘や、小動物相手の戦闘ならこの防具で十分だし、バックパックにより多くの収穫物を入れて持ち運べるようになる。自分のライフスタイルを考えて、鎧を取るかこちらを取るかを考えよう。



Gauntlets【こて】

必要STR	防御力
20	20



Leggings【すねあて】

必要STR	防御力
20	20



Sleeves【腕あて】

必要STR	防御力
20	20



Tunic【上着】

必要STR	防御力
20	20

Shields【盾】

種類ごとに防御の要となる大切な防具、盾。このゲームには、全部で9種類の盾が存在する。ここでは、すべての盾の特性を紹介していこう。



Buckler【円盾】

小さな円盤状の盾。盾の中では一番防御力が低く、初心者向け。STRが低くても難なく装備でき、重量も軽いのので余分なWGHTを取られる心配がない。

必要STR	防御力
15	7



Chaos Shield【カオスの盾】

ゲーム中、ほとんど見かけることのできない幻の盾。どんな者でもSTRに関係なく装備でき、防御力はすべての盾の中で最高を誇る。しかし、その入手方法は困難を極めるものらしい。

必要STR	防御力
0	32



Heater Shield【鋼の盾】

一枚板の鋼を加工して作った頑丈な盾。お金を出して買える盾の中では最強と言える。必要なSTRは30と少々高めだが、冒険者ならば是非装備しておきたい防具だ。

必要STR	防御力
30	23



Kite Shield (wooden)【凧型の盾(木製)】

木で作った凧の形を模した盾。防御力は鉄の盾よりも、ほんの少しだけ高い程度。

必要STR	防御力
12	20



Kite Shield (metal)【凧型の盾(鉄製)】

上記と同じ凧型の盾だが、こちらは鉄で作られており、より屈強に作られている。STRが30以上あるのなら、この盾ではなく鋼鉄の盾を装備したほうがいいだろう。

必要STR	防御力
30	16



Metal Shield【鉄の盾】

防御力は中程度だが、ゲームの序盤での小動物を相手にした戦闘では、かなり役に立つ。できるだけ早く装備して、序盤での戦闘を楽に進めよう。

必要STR	防御力
15	11



Order Shield【聖者の盾】

カオスの盾と並んで、かなりの防御力を誇っている。しかも、その必要STRは0。どんな者でも装備できるが、その存在は、もはや伝説のものとなってしまった……。

必要STR	防御力
0	30



Round Bronze Shield【円銅の盾】

青銅で作られた盾。必要STRの割には防御力に不安が残るので、この盾を装備するよりは鉄の盾か凧型の盾(鉄製)を装備したほうがいい。

必要STR	防御力
0	30



Wooden Shield【木の盾】

木の板をいくつか張り合わせて形成した盾。必要なSTRの低さから、ほとんどの者が装備できる。ただし、やはりその防御力には期待しないほうがいいだろう。

必要STR	防御力
5	8

Additional Helmets【その他の兜】

鎧のページで紹介した兜以外に、オプションとして5つの兜が存在する。前で紹介した兜が気に入らない人は、これらの兜を使ってみてはどうだろうか？



Bascinet【鉄仮面】

中世の騎士を思わせるような感じの兜。プレート系の鎧と、ピッタリ合うデザインが特徴。防御力もなかなか高いので、見つけたら是非手に入れておきたい。

必要STR	防御力
10	18

Closed Helm

[密閉型兜]

完全に頭を覆いつくすタイプの兜。これも鋼鉄の鎧に合うデザインだ。必要STRは低いが防御力が高い。ある程度レベルが上がっても使い続けられる汎用性を持っている。

必要STR 20 防御力 22

Helmet

[ヘルメット]

首のあたりまでカバーが付いたヘルメット。必要STRは0なので、誰でも身に付けることができる。ゲームを始めたばかりの頃は、かなりお世話になるだろう。

必要STR 0 防御力 15

Nose Helm

[ノーズヘルム]

首から頬にかけてを覆うようなカバーの付いたヘルメット。当然、上記のものよりも防御力は上。しかも必要STRが0なので、兜類の中では一番コストパフォーマンスが高い。

必要STR 0 防御力 22

Orc Helm

[オークのヘルメット]

モンスター、オークの頭蓋骨でできたヘルメット。ダンジョンのあちこちで見つけることができるが、なぜか店には売っていない。かぶると悪人ヅラになるという欠点(?)がある。

必要STR 0 防御力 20

Clothing

[服/装飾品]

服や装飾品の必要STRは、すべて0。これらのアイテムを効果的に使ってアクセントを出し、自分だけの個性あふれるキャラクターを作り出そう。

Apron (Full)

[エプロン(フルサイズ)]

胸から膝あたりまでを覆うエプロン。調理のスキルを使っている人にオススメのアイテムだ。

防御力 4

Apron (Half)

[エプロン(ハーフサイズ)]

腰から膝上までの短いエプロン。料理をする人はもちろん、このエプロンは鍛冶屋の人にもピッタリだ。

防御力 4

Bandana

[バンダナ]

頭に巻くはちまきのようなもの。長髪やワイルドな髪型の人には、このバンダナがよく似合う。

防御力 1

Belt

[ベルト]

腰に巻くのだが、身に付けてもあまり目立たない。本当にテストレスなアイテムだ……。

防御力 1

Cloak

[マント]

背中にはある。同系色か、対になる色(赤と黒など)のローブと一緒に付けると、キャラクターが映える。走るときにひるがえるマントは、見ていて気持ちがいい。

防御力 5

Doublet

[胴衣]

この服はシャツの上からでも着れる。マント&ローブの組み合わせと同様に、シャツと同系色か対になる色のものを着るとパッチリ決まる。

防御力 3

Dress

[ドレス]

女性用のドレス。裁縫のスキルが十分に上がっていれば、綺麗なドレスが完成する。綺麗なドレスを着込めば、ブリタニアの住民たちの注目の的だ(目立ちすぎても問題なのだが……)。

防御力 5

Hats&Caps

[帽子]

紳士用や麦わら帽子、道化師用や魔法使い用の帽子など、さまざまな種類がある。自分のキャラクターにあった帽子を見つけて装備しよう。

防御力

Jester's Suit

[道化師の服]

道化師(ピエロ)が着る、派手なデザインの洋服。道化師用の帽子と合わせれば、キャラクターの見た目は完全にピエロとなる。

防御力 7

Kilt

[キュロット]

女性用のキュロットスカート。スカートよりも丈が短く、一見するとミニスカートのような印象が強い。

防御力 3

Knee Boots

[ロングブーツ]

つま先から膝までをスッポリと覆うタイプのブーツ。ズボンやすね当てなどを付けていないときにこれをはくと、何ともマヌケな格好になってしまう……。

防御力 7

Mask/Bear

[熊のマスク]

熊の頭部と皮を使ったマスク。かぶると、熊の口から上の部分がキャラクターの頭上にくるような形になる。皮革系の鎧にマッチしたデザインのマスクだ。

防御力 6

Mask/Deer

[鹿のマスク]

熊のマスクと同様、鹿の頭部と皮から作られている。かぶったときに、鹿の頭部がキャラクターの頭上にくるデザインだ。鹿の頭にはツノが生えている。

防御力 6

Mask/Tribal

[部族のマスク]

密林の奥地に住む、原住民が身に付けているような感じのマスク。鳥の羽があしらわれたデザインが、このマスクの特徴だ。

防御力 5

Pants/Long

[ズボン]

デザインがほどこされたズボン。パンツ一枚という姿はあまりにも情けない。もし裸になってしまっても、できるだけ早くこのズボン入手して、キャラクターにはかせるようにしたい。

防御力 4

Pants/Short

[半ズボン]

膝のあたりまで丈のある半ズボン。料理をする人や鍛冶屋のひとは、このズボンにハーフサイズのエプロンを一緒に付けると、なかなかさまになる。

防御力 3

Robe

[ローブ]

死んだ状態から復活したときに、必ず身に付けている服。このローブは、鎧などを装備していても、その上から着ることができる。

防御力 7

Sash

[肩帯]

肩から下げる「たすき」のようなもの。キャラクターにアクセントを付けたいときに装備するとい。

防御力 1

Shirt/Fancy

[シャツ]

長袖のシャツ。ゲームスタート時に、ほとんどのキャラクターが身に付けている。最初は灰色だが、好みの色で染めれば、キャラクターにアクセントをつけることができる。

防御力 4

Shirt/Poor/no arms 【物乞いのシャツ】



袖のない、貧相なシャツ。「物乞い」というネーミングから敬遠されがちだが、これも色で染めれば立派なアクセサリとなる。

防御力
3

Shose/also sandals 【靴／サンダル】



靴やサンダルは、生活の必需品。装備しなくても歩いたり走ったりするのに何ら支障はない。しかし、裸足で街中を移動するのは、見ていてシクシクしないものである。

防御力
3

Skirt 【スカート】



足首まで丈のある、ロングスカート。肌をあまり露出したくない人は、これを装備しよう。

防御力
4

Skullcap 【ずきん】



頭の上半分を覆うずきん。スキンヘッドのキャラクターにピッタリの装飾品だ。

防御力
1

Tight Boots 【タイトブーツ】



つま先から太もものあたりまで、足全体をスッポリと覆うブーツ。何らかのすねあてがないときは、このアイテムを使うといいだろう。

防御力
6

Tunic/has arms 【袖付きの短衣】



シャツの上からに着る、袖の付いた上着。鎧を持っていないときは、これを着てごまかそう。

防御力
3

Containers(Storage/Liquid) 【さまざまな入れ物】

生活するうえで決して欠かすことのできない、物品の持ち運び。物の運搬のメインとなるバックパック以外にも、便利な入れ物は多数存在する。ここでは、それら特殊な入れ物を紹介していこう。



Backpack [バックパック]

最初から持っている、スタンダードな運搬グッズ。これがないと、はっきり言ってゲームにならない。



Bag [バック]

モンスターが持っていることが多い。バックパック同様、いろいろな物を入れて持ち運ぶことができる。



Bottle [瓶]

マグカップ同様、これも液体に対して「使う」ことで、それらを汲んで持ち運ぶことができる。



Chest (small) [小さな宝箱]

机の上に置けるような、小さな宝箱。あまり大きい物を入れることができない。



Crater [梓箱]

木で作った運搬用の箱。簡単な作りなので、カギをかけることはできない。サイズは大、中、小の3種類ある。



Mug (Ceramic, Pewter, Skull) [マグカップ]

マグカップ。これをダブルクリックして水などの液体に対して「使う」と、それらを汲むことができる。



Pitcher [水差し]

水のある場所でこれを使うと水を汲むことができる。水のほか、牛乳や酒類が入っているものもある。



Pouch [ポーチ]

小物入れ。その名前からもわかるとおり、やはり大きい物を入れることができない。



Wooden Box [木箱]

上記のChestよりも、一回り小さい宝箱。カギがかかるので大切なものを入れておくことができる。

Tools/Skills [スキル関連の道具]

ここでは、使用することでスキルを上げていくことができるアイテム群や、どのスキルにも属さない一般のアイテムを紹介していこう。



Alchemy [錬金術]

錬金術で最低限必要なアイテムは、Mortar&Pestle、秘薬、入れ物の3つ。ほかの持ち物はなくとも、この3つさえあれば薬を作り出すことができる。また、できあがる薬の色は、使用するReagentによって変化する(→P.122)。秘薬は消耗品のため、何らかの方法(買う、拾う)で入手しなければならない。作った薬はダンジョンなどで冒険者たちに売るといいだろう。

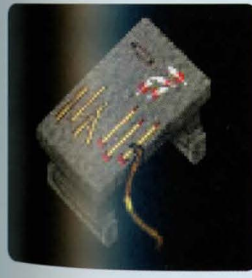
Candles / ろうそく
Flasks / フラスコ
Mortar&Pestle / 乳鉢と乳棒
Potion / 薬
Reagent / 秘薬
Vials / 瓶



Blacksmithy [鍛冶道具]

鍛冶の作業をするときは、鍛冶屋などに置いてある炉(Forge)や鉄床(Anvil)を探す必要がある。炉を見つけたら、Smithy Hammerなどの鍛冶道具をダブルクリックして、炉をターゲットに指定。すると、左上にウィンドウが現れるはず。そこから作成したいアイテムを選択しよう。作成できるだけのIngotを持っていれば、バックパックにアイテムが作成される。

Hammer / 金づち
Ingot / 鑄塊
Ore / 鉱石
Sledge Hammer / 玄鎚(大きなハンマー)
Tongs / 火箸



Bowcraft/Fletching [弓矢作り]

弓を武器としているなら、消費する矢を自分で作らなければならない。樹木から切り出せる木材(Log)にDaggerやAxeを使うと、矢の軸の部分となるShaftを作ることができる。これに鳥類から採取したFeatherを使えば、矢が完成する。またスキルが上がれば、Crossbowに使うCrossbow boltを生産することも可能だ。

Arrow / 矢
Crossbow bolt / ボウガンの矢
Feather / 羽
Shaft / 軸



Carpentry [大工]

これらの道具をLogやBoardに使用すれば、木製の家具などを作ることができる。作り出せる家具はBoxなどの小物から、Chair、Bookcaseなどの家具、果てはArmoire、Tableなどまで、作ってはバックパックに収納できてしまう。作った家具は自宅に置くほか、ノコギリの看板のお店やPCに買い取ってもらうのが一般的だ。

Dovetail Saw / ありつぎノコ
Draw Knife / ドローナイフ
Froe /
Hammer / 金ヅチ
Inshave / 曲面用かん
Jointing Plane / かん
Moulding Plane / 鑄型かん
Nails / くぎ
Saw / ノコギリ
Scorp / ++++++
Smoothing Plane / 仕上げかん



Cooking tools [調理器具]

調理関連のアイテムは、とにかく数が膨大で、この本ではすべて収録しきれない。調理のスキルに直接関係するアイテムは右の例が代表的なものだ。大きく分けて原料（小麦粉など）、1次加工品（Doughなど）、2次加工品（Cakeなど）が存在する。食べ物によっては、そのままでは食べられないものも存在する。色々試してみるといいだろう。

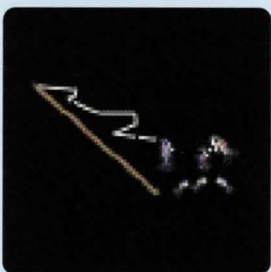
Cake Mix / ケーキのもと
Cone / コーン
Cookie Mix / クッキーのもと
Dough / パン生地
Flour / 小麦粉
Flour sack / 袋入りの小麦粉
Pitcher of Water / 水差し



Instruments [楽器]

誘惑のスキルがらみのアイテムは右の5つですべて。リュートの看板が出ているお店で購入することができる。また、Musicianshipのスキルをキャラメイクのときに選ぶと、初期装備として右のどれかがランダムで与えられる。全部の楽器を集めて、ブリタニア楽団でも作りますか？ 発表会を開くなら、ぜひぜひBritain's Lord British's Conservatory of Musicで。

Drum / ドラム
Lap Harp / ハープ
Lute / リュート
Mandolin / マンドリン
Tambourine / タンバリン



Fishing tools [釣り道具]

Fishingのスキルを使って扱うアイテムは右の3つ。Fishing Poleは海辺にいるFisherから購入することができる。あとはひたすら魚をつりあげるのだけなのだが、現在魚の使い道がほとんどない。売っても1g.p.、捌いても売れにくい、料理には使えない。腹をすかせたBeggarにあげてしまうか、ネコのエサがせいぜいだ。

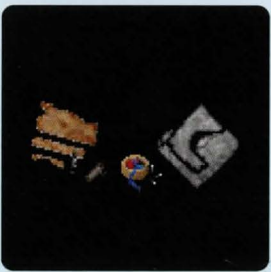
Fish / 魚
Fishing Pole / 釣りざお
Small Fish / 小魚



Healing [治療]

Healerまわりのアイテムは右の2つ。BandageはHealerで買うこともできるが、布をScissorsで切って作り出すのが一般的だ。回復量はごくわずかだが、布とハサミさえあればいくらでも回復できるのが魅力。換金したいなら、ダンジョンの外で待って回復屋をやるといいだろう。遠出するときは、ぜひパーティにこのスキルをもったPCを参加させたいところ。

Bandage / 包帯
Scissors / はさみ



Sewing kit [裁縫道具]

Sewing Kitを店で売っている布や、戦闘で入手できる皮革などに使うと、衣服や革製の鎧を作ることができる。それらは自分で着てもいいし、売ればもちろんお金になる。また、スキルが上がれば手の込んだものも作れるようになる。戦うことはとりあえずおいといて、ブリタニアの裁縫名人として名を馳せてもいいだろう。

Cloth / 布
Hind / 雌鹿の皮
Retted Flax / 湿った亜麻生地
Sewing Kit / 裁縫道具



Knit [編み物]

WoolやCottonをSpinning Wheelに使うとYarnまたはThread、これらをさらにLoomに使うとようやくClothになる。Spinning WheelやLoomは通常店に備え付けのものを使うため、他のPCと共用する。使いかけの場合があるので、使う時はまわりのPCに“Can I use it?”と聞いてからにしよう。逆も然りて、使用中に席を離れたときは横取りに注意する必要がある。

Wool / 羊毛
Cotton / 綿毛
Yarn / 毛糸
Thread / 糸
Loom / 機織り器
Spinning Wheel / 紡ぎ機



Material [生地・原材料]

YarnやCottonなどは、やはり洋裁店にあるLoomに対して使うとUnspun WoolやShuttle of threadといった糸類にすることができる。そして、作った糸をさらにLoomに使うと、布の生地ができあがる。できあがった生地は店に売ってしまってもいいし、自分のスキルを上げるためにその生地から何が作ってもいいだろう。

Unspun Wool / 糸
Shuttle of thread / 糸巻き
Bolt of Cloth / 巻き布
Folded cloth / 折りたたんだ布



dyes [染料]

布製の服は、DyesとDying Tabを使って好きな色に染めることができる。まずDyesをダブルクリックして、目標をDying Tabに合わせてクリックする。カラーパレットが表示されるので、ここで好きな色を選択しよう。次に色を決めたDying Tabをダブルクリックして、染めたい服に目標を合わせてクリックすればOKだ。

Dyes / 染料
Dying tub / 染色おけ



Tinker's tools [細工道具]

作り出せる道具は、Sledge HammerやClock, Dovetail SawやButcher Knifeなどじつに多彩。作るときは、Tinker's Toolをダブルクリックして、ターゲットを材料に合わせる。すると作れるものがリストアップされるので、ここで作りたいものを選択しよう。これらを道具屋などに売れば、かなりの収入となる。ただし、作るには材料を購入するためのお金や、ある程度のスキルが必要になることも忘れないように。

Axle / 軸
Gear / 歯車
Clock Parts / 時計の部品
Hinge / ちょうつがい
Rusty Iron / さびた鉄塊
Sextant Parts / 六分儀の部品
Spring / バネ
Stick / 棒
Tinker's Tool / 細工師の道具

General 【その他】

ここに挙げたものは、今までのどれにも属さないタイプのアイテムだ。ログアウトに必要なBedrollや、離れた友達と交信できるCrystal of Communicationといった便利なもの。そして、ChessやBackgammonなどのゲームに彩りを与えるアイテムや、あるスキルを使うことで作り出せるものなど、その用途と種類は千差万別。手に入れたらとりあえず使ってみて、その効果や特性を確認してみよう。



Amethyst/アメジスト

Backgammon/バックギャモン

(実際に遊べるが、当然PCが2人必要)

Beads/ガラス玉

Bedroll/寝袋

Blank Scroll/白紙の巻物

Board/板

Book/本

Bookcase/本棚

Checker, Chessboard/チェス板 (これも遊べる)

Dice and Cup/ダイス (使うと結果が出る)

Braceret/ブレスレット

Citrine/黄水晶

Clock/時計

Crate/木枠

Crystal of Communication/通信石

Curtains/カーテン

Deed to House/家の権利証書

Deed to Ship/船の権利証書

Diamond/ダイヤモンド

Emerald/エメラルド

Flour Mill/製粉器 (据え付け)

Key/鍵 (種類多し。ダブルクリックでマスターキーをコピーできる)

Keyring/キーホルダー (鍵を束ねられる)

Kindlings/たぎつけ

Lockpick/ロックピック (複数形あり)

Necklace/ネックレス

Map/地図 (航海時に便利)

Millstone/石うす

Oil Flask/オイルフラスコ

Pewter Bowl/すり鉢

Ring/指輪

Ruby/ルビー

Piece of Amber/琥珀 (宝石)

Pitcher/水差し

Recall Rune/リコールルーン (Markの呪文で戻れる)

Sapphire/サファイア

Sextant/六分儀 (自分の現在地を数値化)

Sheaf of Hay/干し草 (エサ)

Shovel/シャベル

Shrine/骨壺

Spell Book/呪文の本

Spyglass/望遠鏡 (航海時に必要)

Star Sapphire/スターサファイア (宝石)

Torch/たいまつ (ダブルクリックで点火)

Tourmaline/电气石

Foods&Drink 【食べ物と飲み物】

UOの世界のキャラクターも、実際の人間同様、空腹になる。空腹は、これから紹介する食物類を食べることによって癒すことができる。食物を組み合わせたり、道具を使用すれば料理することもできる。

Apple [リンゴ]

農家や道具屋で購入することができる。自分の腹のたしになるほか、このアイテムは馬の餌にもなる。

Bacon(slab/slice) [ベーコン]

肉屋で売っている。火のある場所で肉をダブルクリックして「使う」ことで、作り出すこともできる。

Bird(cooked) [鳥肉]

鳥肉を火に向けて「使う」と、このアイテムを作り出すことができる。肉屋にも売っている。

Bowl Of Lettuce [レタス入りのボウル]

レタスを剥き食べやすくしてボウルに入れたもの。道具屋やバー、宿屋の一部で買うことができる。

Bowl of Peas [豆入りのボウル]

えんどう豆の実がたくさん入っている。安く売っているので、ゲーム序盤はこれを主食にしてもいい。

Bowl of Potatoes [ジャガイモ入りのボウル]

Bowlシリーズの最後はこのジャガイモ。値段は安いけど、2〜3個食べれば満腹になる。やはり序盤で世話になる食べ物だ。

Bread(French) [フランスパン]

表面は硬く、中はふんわりと柔らかいパン。安くて腹がふくれる、ゲーム序盤での主食となる食べ物だ。

Bread(Lorf) [焼き立てのパン]

道具屋などで売っている。買ったときはもちろん、持ち歩いてしばらくして食べても焼き立てという謎のパン。

Cabbage [キャベツ]

農家や道具屋で購入でき、農家の畑で拾うこともできる。また、馬の餌にもなる便利なアイテムだ。

Cake [ケーキ]

クリームたっぷりのったケーキ。バックバックがどんなに揺れようと、その形は崩れない(笑)。

Cantaloupe [メロン]

マスクメロンの一種。農家や一部の道具屋で購入できる。

Carrots [ニンジン]

馬の大好物で、これを馬に与えると喜ぶ。馬を飼っている人は、このアイテムをつねに持っているよう。

Cheese [チーズ]

ポコポコと穴のあいた、大きめのチーズ。道具屋で売っている。

Chicken Leg [鳥のもも肉]

鳥の肉をダブルクリックして、火の近くで「使う」と作ることができる。肉屋にも売っている。

Coconuts [ココナッツ]

ココ椰子の木の果。重いので持ち運びは控えたほうがいい。

Cookies(Pan) [クッキー]

小麦粉とミルクを練り合わせて焼いたクッキー。あまり腹のたしにはならない。道具屋で売っている。

Corn [とうもろこし]

プレイヤーが食べてもいいが、馬が喜ぶので餌にしたほうがいい。農家で売っていることが多い。

Egg [タマゴ]

にわたりのタマゴ。火の近くでこれを材料に調理すると、目玉焼きができてあがる。

Eggs(Fried) [目玉焼き]

卵を入手して、暖炉やキャンプファイヤーなどの火の近くで「使う」と、このアイテムが作れる。

Fish steaks(cooked) [魚のステーキ]

魚を釣り、捌いて火の近くで「使う」。すると、魚のステーキが完成する。

Gourds [ひょうたん]

日本人には食べるというイメージは湧かないが、UOの世界では、これを食べ物として扱っている。

Grapes [ぶどう]

農家や道具屋で購入できる。得てして、フルーツ類は腹のたしにならないので、あえて買う必要はない。

**Ham** [ハム]

肉屋に売っている。数がないと腹がふくれないので、これよりもほかの肉類を選んだほうが賢明だ。

**Hanny** [ハチミツ]

肉屋に売っている。数がないと腹がふくれないので、これよりもほかの肉類を選んだほうが賢明だ。

**Honeydew melons** [ハニデューメロン]

甘味の多いメロン。道具屋や一部の宿屋で購入できる。

**Leg of lamb** [羊のもも肉]

肉屋で売っている。羊の肉を火の近くで「使う」ことで、調理して作り出すこともできる。

**Lemons** [レモン]

レモンだけ食べる、というのも考え物だが、UOではどうもそれが普通らしい(笑)。農家で売っている。

**Lettuce** [レタス]

馬の好物なので、手に入れたら餌にしよう。農家で購入できるほか、畑で拾うことができる。

**Limes** [ライム]

レモンの味に似た、柑橘系の果物。農家で買うことができる。

**Milk** [牛乳]

農家で購入できる。腹はふくれないので、買ってまで飲む必要はないだろう。

**Muffins** [マフィン]

硬めのパンケーキのような食べ物。ドーナツと同様に、アメリカではおやつとして人気がある。道具屋で購入可。

**Onions** [タマネギ]

農家で売っている。このタマネギでさえ、UOの世界ではそのままかぶりつく。栄養はあるかもしれないが……。

**Peaches** [モモ]

農家で売っている白桃で、馬の餌にもなる。数が揃わないと満腹にはならない。

**Pears** [洋ナシ]

ずんぐりとした形が特徴の果物。農家で売っている。

**Peas** [えんどう豆]

豆だけに、これだけで満腹感を得るのは至難の技。農家で売っているが、あえて買う必要はないだろう。

**Pies(baked)** [パイ]

道具屋、一部の宿屋で購入できる。お菓子の部類に入るが、それなりに腹はふくれる。

**Pizza** [ピザ]

道具屋で売っている。3~4枚くらい食べると満腹になる。コストパフォーマンスはいい。

**Pumpkins** [かぼちゃ]

重いので携帯には適していない。これを買うならばほかの食物を選ぼう。

**Ribs(cooked)** [骨付き肉]

肉を火に対して「使う」と、作ることができる。肉屋でも売っている。

**Roast pig** [豚の丸焼き]

食べ物の中では高価な部類に入る。作ることではなく、食べるには肉屋で購入するしかない。

**Sausages** [ソーセージ]

軽いので、数多く持つことができる。携帯に最適な食肉だ。作ることにはできないが、肉屋で売っている。

**Soup** [スープ]

スープにはカボチャやコーンなど、いろいろな種類がある。道具屋や農家で買うことができる。

**Squash** [トウナス]

農家で売っているナスの一種。腹のたしにはならないので、やはり、餌として割り切ったほうがいい。

**Stew** [シチュー]

スープと同様に、いろいろな種類のシチューがある。道具屋、農家、一部の宿屋で買うことができる。

**Watermelons** [スイカ]

日本のスイカとは違い、ラグビーボールのような形をしており、色も緑一色。農家で売っている。

**Ale** [エール]

ビール的一种。アルコールなので、飲むと「*hie hie*」というエモーションが表示され、酔っばらう。

**Cider** [リンゴ酒]

日本で言うジュースの「サイダー」ではなく、これもアルコールを含んでいる。酒場や道具屋で購入できる。

**Liquor** [酒]

酒場や道具屋で売っている。飲んで酔っばらっても、何かの支障になることはない。ユニークアイテムか?

**Water** [水]

水である。道具屋で売っている小麦粉にダブルクリックして「使う」ことによって、パンを作ることもできる。

**Wines** [ワイン]

高級酒のワイン。飲むと、やはり酔っばらう。酔ったキャラクターの姿は、見ていてなかなか面白い。

Others**[その他]**

ここでは、小動物と戦い勝つことでその死体から得られる物など、ゲーム序盤の生産活動の基礎となるアイテムを紹介していこう。これらを有効に使って、お金を少しずつ稼ぎ、装備を充実させていこう。

**Feathers** [羽毛]

短剣をダブルクリックして、鳥の死体に「使う」と採取できる。羽毛は、矢を作るときに欠かせないアイテムだ。

**Hide** [獣皮]

いろいろな獣の死体に短剣を「使う」と入手できる。このアイテムから、皮の防具を作ることができる。

**Meat** [肉]

モンスターや動物の死体から、短剣を使って採取できる。肉屋にそのまま売ってもいいし、調理してもいい。

**Wood** [材木]

斧で木を伐採すると入手できる。短剣や斧を木材に使うと、たきつけや弓などを作り出すことができる。

**Wool** [羊毛]

羊の死体から採取できる。羊毛をダブルクリックして洋裁屋の「紡ぎ車」に使うと、糸を作ることができる。

Creatures of Britannia

ブリタニアの生物について

ブリタニアの地に生息する、さまざまな生物たち。現在ではウサギのような無害な小動物から、ドラゴンをはじめとする狂暴なモンスターまで60を軽く超える生物たちが存在を確認されている。ここではその生物たちについて語っていきこう。

動物とモンスター

ブリタニアに住む生物たちは、大きくわけて動物とモンスターの2種類に分類することができる。

動物とは、小鳥やウサギ、馬など現実世界に存在するものたちを指す。彼らは一部の特殊な一族を除き、通常人類が生活する近くで簡単に見ることができる。またGoatなど一部の生物は群れをなして生活する場合もあるようだ。Animal Tamingのスキルを持つ者は、彼らを訓練し、ペット、あるいはボディガードとして連れ歩くこともできる。これに対し、モンスターは基本的に悪の存在であり、人類を無差別に攻撃してくる場合が多い。彼らの住処は、あらゆる町の外と薄暗い洞窟が中心となっている。



動物たちの多くは、善でも悪でもない中立な存在となっている。しかし、他人のペットを殺すことは罪となる。獣狩りを仕事としている者は、まず動物の名前をチェックすべきだろう。

戦闘で手に入るアイテム



最初のうちは動物を相手に経験を積むのが基本。駆け出しの戦士では、ヤギを一匹倒すのに、かなり苦労してしほ(シロ)の肉を手に入る。

動物やモンスターと戦って勝利すると、何らかの戦利品が手に入る場合が多い。動物ならば毛皮や肉、モンスターならば人類を襲って手に入れたゴールドやアイテムを持っている。ブリタニアの戦士たちの多くは(PKを生業とするのでなければ)、これらの戦利品を求めて冒険者となった者たちだろう。

獲物たちが持っているアイテムのグレードは、多くの場合その生物の強さに比例するようで、より強い獲物を倒した者は、その努力に見合う戦利品を手に入れることができる。ちなみに動物から毛皮や肉を手に入れるには、彼らの死体にダガーや剣を使い、解体する必要がある。死体をそのまま放置すると、経験以外の報酬が手に入らないことに注意しよう。



モンスターの死体に向かってダブルクリックすると、棺桶が開く。中にはさまざまなお宝が入っているはずだ。たまにはハズレもあるが！

UOクリーチャーリスト

ここからは実際のゲーム中の写真を示しながら、動物とモンスターを解説していく。内容はそれぞれ名前、特徴、外見、死体から確実に取れるアイテムで、力が弱いものから順に並べている。ただ同じ種でも個々のパラメータが違うので、この順番はあくまでも目安である。またUOの性質上、新たな種が増えることも覚えておいて欲しい。

Animals 【動物】

プレイヤーにとって、獲物であり、親しい隣人でもある動物たち。ここでは33種を紹介している。なお、強さはほとんど変わらないが種族が20を超えてしまう小鳥などに関しては、ひとつくりで表示している。

Rabbit【ウサギ】

草原や森などで飛び跳ねているのをよく見かける。力の弱い魔法使いが素手で勝てるほど弱い。ペットにする場合はエサにCrops, Forests, Grassを与えよう。仲間にはJackrabbitがいる

Item
Meat



Chicken【ニワトリ】

家畜として飼われている間抜けな鳥。小鳥と比べると敏捷性に劣っており、魔法使いなどでも簡単に倒すことができる。小鳥に比べると、持っている羽根が少ない。エサはGrain。

Item
Meat, Feather



Bird【小鳥】

矢の原料となる羽根を提供する鳥。Crow, Maggieなど、たくさん種類がいるが、ほとんど強さが変わらないので、ここではひとまとめにした。ペットにした場合は、Cropなどを与える。

Item
Meat, Feather



Rat【ネズミ】

港や町の近くに生息する。動物には珍しく邪悪な存在で、攻撃力がCatやDog並みにあるため、初心者が負けそうになることも。一応ペットにすることもできる。エサはFoodやGarbage。

Item
Meat



Sewer Rat [ドブネズミ]

洞窟などの薄暗い場所に住む。Ratよりも攻撃力が高く、素早い。Rat同様ペットにもできる。エサにはFruit、Crops、Mushrooms、Honey、Leathers、Fish、Garbageを与える。



Item
Meat

Dog [犬]

人家の近くに住む犬。体色はさまざまだが、基本的な強さはどれもあまり変わらない。ペットにするのはごく簡単で、冒険を始めただけの初心者でも餌付け可能。Meatをエサにしよう。



Item
Meat

Goat [ヤギ]

草原や平地に住む山羊。おとなしく弱い動物で、初心者の獲物として最適。ペットにするのも簡単だが、そうしてもあまり良いことはないだろう。エサとして、FruitやLeather、Grassを与えることができる。



Item
Meat

Mountain Goat [野ヤギ]

山岳や草原などで見られる山岳型のGoat。普通の種に比べると多少タフではあるが、元が戦闘向きではないためたいしたことはない。与えるエサはForests、Fruit、Grass、Leather。



Item
Meat, Leather

Dolphin [イルカ]

ブリタニアのイルカはあまり賢くはなく、戦闘力も低い。ペットにしても役に立たないかもしれない。生息地域は当然ながら水の中で、エサになるのはFishとWaterである。



Item
Meat

Cat [ネコ]

町を中心に、人の家の近くで見ることができる。可愛らしいのでペットにする者も多いが、ボディガードとしてはかなりたよらない。エサをあげるなら、MeatかFishが良いだろう。



Item
Meat

Snake [ヘビ]

邪悪な存在とされる小型のヘビ。洞窟などでは見落とすやすく、いつのまにか噛みつかれていることが多い。ちなみにペットにはできず、獲物にしてもごく少量のMeatを残すだけだ。



Item
Meat

Sheep [ヒツジ]

草原や人家の近くに住み、布の原料になるウールを提供してくれる。ペットにすると、放牧も可能になる。エサはCrops、Grain、Grass。このほかに、子ヒツジも存在している。



Item
Meat, Wool

Llama [ラマ]

馬よりもひと回り小型の動物で、人家の近くや森に住む。戦闘力は低く、Goatよりはマシといった程度だ。ペットにするのは少し難しい。エサは、Crops、Fruit、Grain、Hay、Grass。



Item
Meat, Fur

Doe [雌鹿]

森に住む雌鹿。攻撃力はCowよりも高いのだが、HPが低いため、狩りの獲物としてはラクな部類に入る。エサとしてCrops、Fruit、Grassが与えられるがペットするメリットはあまりない。



Item
Meat, Leather

Pig [ブタ]

森の中や泥道でのそのそ動き回っているブタ。足が遅いので、ペットにするのもとうとううがよい。飼うよりは獲物にしたほうが良いだろう。エサは、Fruit、Crops、Grain、Garbage。



Item
Meat

Eagle [ワシ]

鳥の中では最も強く、体も大きい。他の動物と比べても見失わない能力を持っている。住処としている場所は、山岳など。ペットとしても有能で、エサにはFruit、Meat、Fishを与える。



Item
Meat, Feather

Cow [雌牛]

家畜として飼われる雌牛で、草原や農場で多く見ることができる。さほど強くないが、初心者にはやはり荷が重いだろう。動作が遅いのでペットには不向き。エサはGrass、Grain、hay。



Item
Meat, Leather

Timber Wolf [森林オオカミ]

森や洞窟に住んでいるオオカミ。GreyWolfよりは若干弱く、飼慣らすのもだいぶ簡単になっている。AnimalTamingの目標値は40前後だろう。与えるエサはMeatでOKだ。



Item
Meat

Gray Wolf [灰色オオカミ]

森を中心に歩き回っている野生のオオカミ。Dogに比べ、攻撃力はだいぶ高くなっており、そのぶん飼慣らすのも難しくなっている。ペットにしたときのエサはMeatのみ。



Item
Meat

Stag [牡鹿]

立派な角を持つ雄鹿。雌鹿よりは多少強いが、それほど大きな差はないだろう。毛皮からは、ちょっと変わった兜を作ることができる。エサとして与えられるのはCrops、Fruit、Grass。



Item
Meat, Leather

Boar [イノシシ]

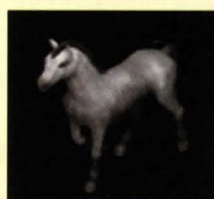
Pigと同様に森や荒地を歩き回っている。Pigよりは戦闘力が高いが、連れ歩いてもあまりカッコ良いものではないので、あまりオススメしない。エサはFruit、Crops、Grain、Garbage。



Item
Meat

Horse [馬]

おそらくブリタニアで最も多く飼われている動物。野生のものほとんどおらず売っているのが普通だ。人が乗って移動することができる。Crops、Fruit、Grain、Grassが好物。



Item
Meat, Leather

White Wolf [白オオカミ]

Snow Leopardなどと同じく、寒い地方に住む。オオカミ族の中でもっとも飼慣らすのが難しいが、強さ自体はGrey Wolfとほぼ同じ。うまく慣らすことができればMeatを与えよう。



Item
Meat, Fur

Walrus [アザラシ]

寒いところに住む奇妙な生物。図体はBearと同じくらいあり、攻撃力もあるが、魔法には弱い。水がなくても移動ができるので、ボディガードとしても使える。エサは、Fishのみ与えられる。



Item
Meat

Gorilla [ゴリラ]

密林に住んでいるゴリラ。力が強くボディーガードとして役立つが、体力はイマイチ。慣らすのは簡単で、Crops、Fruit、Mushrooms、Grain、Insectなどを与えると良い。



Item
Meat

Cougar [クーガー]

森林や山岳に住む、ヒョウの仲間。防御力はそれほどでもないが敏捷性が高いので、こちらの攻撃をよくかわす。ペットとしては一般的な動物で、エサはMeatを与えればOKだ。



Item
Meat, Fur

Snow Leopard [ユキヒョウ]

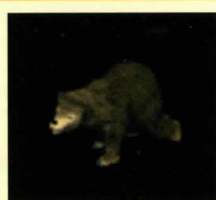
雪が降るような寒いところに住む、白いヒョウ。Cougarなどにくらべ敏捷性が高く、より強い相手になっている。飼いは難しいが、その価値はある。エサはMeatが良い。



Item
Meat, Fur

Black/Brown Bear [黒クマ・ヒグマ]

森や草原で見られる熊。黒と茶の色違いがいるが、茶の方が若干強い。頼りになるボディーガードなので、ペットにしている者も多い。エサになるのは、Fish、Meat、Fruit、Honey。



Item
Meat, Fur

Polar Bear [シロクマ]

雪原に住む白熊。普通、ブリタニア本島には生息しないが、飼いは慣らすことに成功した冒険者が連れ歩いている。熊の中では最強の存在だが、変わったことにHoneyが好きではない。



Item
Meat, Fur

Bull [雄牛]

角を持つ雄牛。雌牛と同様に草原や農場に住んでいる。さすがに雌牛よりはだいぶ強く、倒したときに得られるMeatも若干多くなっている。エサはGrass、Grain、Hayといった牧草類。



Item
Meat, Leather

Panther [ヒョウ]

ジャングルや草原に住む。攻撃力や敏捷性が高いが、こちらが攻撃しなければ別に危害を加えてくることはしない。ペットにするためにはかなり高い技術が必要だ。エサはMeatが最適。



Item
Meat, Fur

Alligator [ワニ]

水辺や沼、洞窟などに住む肉食のワニ。あまり頻繁に見られる生物ではないが、強さはかなりのもので、中級の冒険者ではかなり苦戦する。ペットにした場合のエサは当然ながらMeat。



Item
Meat, Leather

Grizzly Bear [灰色グマ]

野山に住む凶暴な熊。人々に危害を加えるため、Evilの属性になっている。攻撃力がとにかく高いため、駆け出しの冒険者は即死する危険すらある。エサは、Fish、Meat、Fruit、Honey。



Item
Meat, Fur

Monsters [モンスター]

ブリタニアに住むものたちに危害を与える恐ろしいモンスターたち。ここでは現在確認されている34種を掲載した。モンスターの中にはペットにできる物もあり、それに関しては必要なエサも表記している。

Mongbat(Arboreal) [モンバット(樹上型)]

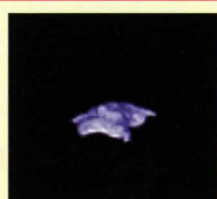
森やジャングル、沼などの地上に出現する、ひ弱な小型モンスター。強さはRatなどと同程度なので、まったく恐れる必要はない。まれに、防御力の高いものもいるようだ。



Item
Meat

Slime [スライム]

アメーバ状の生物で、属性はEvil。モンスターとしては弱い部類で、駆け出しの冒険者でも恐くない相手だ。ペットにすることもでき、エサはCloth、Meat、Leather、Metalなどを与える。



Item
None

Silver Serpent [シルバーサーペント]

森やジャングルに住むめずらしいヘビ。普通のヘビに比べ、能力が格段に高くなっている。ペットにすることもでき、しかもエサは必要ないというすぐれもの生物だ。



Item
Meat

Corpser [コープサー]

長い職種を操る人食い植物。ジャングルや森、沼などに生息して通りかかる冒険者を襲ってくる。とくにジャングルでは背景と見間違えてしまうことがあるので、注意しておきたい。



Item
None

Giant Rat [ジャイアントラット]

通常のRatの4、5倍もあるような巨大なネズミ。強くはないが素早さが高いため、敏捷さが足りないキャラクターは一時的に噛みつかれることもある。ダンジョンなどを巣にしている。



Item
Meat

Zombie [ゾンビ]

墓場やダンジョンの近くで、のろのろと動き回る無気味な姿を見たら、ほぼ確実にゾンビだ。さほど強くもないので、それほど恐れることはない。Dispelで破壊することも可能。



Item
None

Mongbat(subterranean) [モンバット(地下型)]

森やジャングル、沼などの地上に出現する、ひ弱な小型モンスター。強さはRatなどと同程度なので、まったく恐れる必要はない。まれに、防御力の高いものもいるようだ。



Item
Meat

Reaper [リーパー]

ジャングル、森、沼など緑の多い場所に出現する植物のモンスター。見た目は木だが、枝が動いているので見間違えることはないはずだ。低レベルの魔法を使うこともある。



Item
None

Headless [ヘッドレス]

人間ほどの大きさだが、頭の部分がなく不気味なモンスター。山やダンジョンに生息し人間を見ると襲いかかってくる。強さはそれほどでもないが、ある程度経験を積んでいれば倒せる。



Item
Meat

Orc [オーク]

ブタのような顔をした小鬼。基本的には森や洞窟を住処としているが、集団で村のような場所を作って人間を襲おうとする習性ももつ。強さもそこそこで、初心者には厳しい相手だ。



Item
Meat

Giant Spider [ジャイアントスパイダー]

巨大なクモ。クモの巣のあるところやダンジョンによくあらわれる。強さはGiant Scorpionと同程度で、こちらはベットにすることが可能となっている。エサにはMeatを与える。



Item
Spider's Silk

Ghoul (Ghost, Specter) [グール (ゴースト, スペクター)]

墓場の近くや洞窟をゆらゆらと歩き回るアンデッド。全体から見れば中程度の強さだが、HP50程度の冒険者では太刀打ちできない場合もある。逃げてもしつこく追いつく執念深い悪霊だ。



Item
None

Orc Captain [オーク・キャプテン]

オークたちを統率する、いわば頭目的な存在。そのため、オークよりも装備が豪華であり、武器も持ち歩いている。中にはオークに匹敵するほどの強さをもつ者もいるようだ。



Item
Meat

Rat Man [ラットマン]

見た目どおりのネズミ男。肉食で、能力はGiant Ratの延長上にあるが、武器を操る知恵を持っているため、攻撃力は馬鹿にできない。主な生息場所は、洞窟や沼、砂漠など。



Item
Meat

Giant Scorpion [ジャイアントスコーピオン]

ダンジョンや森、砂漠に出現する巨大なサソリ。HPは低いが攻撃力はそこそこあるので注意が必要。魔法に弱いので、もし魔法が使えらるなら、有効に活用しよう。毒は持たないようだ。



Item
Meat

Skeleton [スケルトン]

アンデッドの代表格。墓場や洞窟内を音もなくうろつき、武器を手に冒険者を襲ってくる。それほど強いわけではなく、魔法使いのディスペルがあれば1発で消滅させることも可能。



Item
Bones

Harpy [ハービー]

女性の上半身に翼をもつモンスターで、森や山に住んでいる。人間より若干大きいぶん、力も強い。飛行能力をもっているため、人が入れない場所を移動していることもある。



Item
Meat, Feather

Ettin [エティン]

2つの首を持つ巨人で、森や山に姿をあらわし人々を襲う。手持つ武器によって攻撃力が変化する。魔法に対する防御はいまひとつなので、魔法使いは補助魔法をうまく使うと有利だ。



Item
Meat

Ogre [オーガ]

森や山岳に住む愚鈍な巨人族。太い腕から繰り出してくる棍棒の威力は、冒険を始めたばかりの初心者で1~2発で殺してしまうほどだ。まれに町の近くに出没することもある。



Item
Meat

Lizard Man [リザードマン]

奇妙な鳴き声を上げながら人々を襲うトカゲ男。武器を使うため、その種類によって攻撃力が変わってくる。特徴のある声を持っているため、近づいてくればすぐにわかるはずだ。



Item
Meat

Liche [リッチ]

洞窟や墓場に住む。腐った体に見るばろの服をまとい、人間を襲う。素早く近づいてくる。デーモンなどを除けば、アンデッドの中では最強の存在で攻撃力、知性も高い。



Item
None

Giant Snake [ジャイアントスネーク]

Sea Serpentと同様の力を持った巨大なヘビ。ジャングルや森に住みついていく。普通のヘビの数倍の大きさを持ち、ある程度魔法攻撃にも耐える力を持つ。例すとウロコが手に入る。



Item
Meat, Scales

Water Elemental [ウォーターエレメンタル]

大きな人の姿をした水の精霊。肉弾戦による物理攻撃のほか、7thサークルまでの魔法も使ってくる。住む場所は基本的に水のそばで、サモンウォーターエレメンタルの呪文で召喚が可能。



Item
Magic

Troll [トロール]

オーガによく似た巨人族の一種。防御力は若干こちらの方が高いようだ。武器を操る知恵ももっているため、攻撃力が多少変化するが、たいていの場合10ポイント前後の値を出してくる。



Item
Meat

Gazer [ゲイザー]

空中を移動する触手のついた目玉。体が小さく、見た目には弱そうだが、速くからライトニングなどを発射し、冒険者を危機に陥れる。住処とする場所は主に洞窟の中。



Item
Meat

Sea Serpent [シーサーペント]

海上を泳ぎ回る巨大な海竜。船に乗らなければめったにお目にかかれないが、まれに港にいる場合もある。腕力が非常に高いので、うかつに攻撃すると手痛い反撃をくらう。



Item
Meat, Serpent Scales

Air Elemental [エアエレメンタル]

空気の渦でできた精霊。山岳地帯に良く出現し、高レベルの戦士でも苦戦するほどの強さを持っている。サモンエアエレメンタルの呪文を使うと、プレイヤーの下僕として召喚できる。



Item
None

Earth Elemental [アースエレメンタル]

人型をした土の精霊。基本的に肉弾戦を得意としており、1発のダメージは10ポイントを軽く超える。サモンアースエレメンタルの呪文でプレイヤーが召喚することもできる。



Item
Magic

Fire Elemental [ファイアエレメンタル]

全身を炎で包み、溶岩の中に住んでいる。全体的に能力が高く、5thサークルまでの魔法も使いこなしてくる。サモンファイアエレメンタルの呪文でプレイヤーが召喚することが可能だ。



Item
Magic

Gargoyle [ガーゴイル]

翼を持つ小型の悪魔で、空中を移動する。生息している場所は、主に洞窟の中。肉弾戦、魔法戦がともに得意で、強力なものになると、8thサークルの魔法まで使いこなしてくる。



Item
Meat

Daemon [デーモン]

地獄から現れた悪魔。手に武器を持っている場合があり、その武器によってプレイヤーに与えるダメージが変化する。サモンデーモンの呪文で、プレイヤーが召喚することもできる。



Item
None

Drake [ドレーク]

洞窟に住む。ドラゴンに似ているが、ひと回り小さい。とはいえ強さはデーモンに匹敵し、高レベルの戦士でも1人では対抗しきれないだろう。ペットにする際はMeatがエサになる。



Item
Meat, Dragon Blood

Dragon [ドラゴン]

ブリタニア最強のモンスター。洞窟や宝の前に陣取り、高いHPと魔法耐久力を持っている。高レベルのAnimal Taimorなら、手なずけることができるが、その際は大量のMeatが必要になる。



Item
Meat, Dragon Blood

Wisp [ウィスプ]

森の中をふらふらと漂っている奇妙な火の玉。8thサークルの魔法を使い、ゲーム中で1、2を争うほどの強敵なので、興味本位で戦いを挑むと、ほぼ確実に負けてしまうだろう。



Item
Light

世にも奇妙な動物園

ブリタインのはるか東にある島の都市、ムーングロウ。その南に、一風変わった動物園が設置されているのをご存知だろうか。ここは、ただの動物だけでなく、多数のモンスターまでが自然そのままの状態で見られる。頑丈なオリも設置され、訪れるプレイヤーたちが安心してモンスターを観察することができるのだ。

ただ、ここはロードブリティッシュの庇護下であるため、たまにオリの中にガードが出現し、モンスターたちを一掃してしまうことがある。見物したいモンスターがいる場合は、くれぐれも自分でガードを呼んだりしないように……。



弓を始めとした遠距離攻撃武器があれば、オリの外からモンスターを狙撃することもできる。だが獲物を仕留めても魔法のテレポートが使えなければ死体に手が届かず、モンスターの持つ宝はその場から動かせないのだ。

Notoriety

あなたの評判は大丈夫？

Notoriety (評判) システムは、プレイヤーを無法者から守ると同時に、軽はずみな行動を制限するシステムだ。Notorietyの評価基準やプレイヤーのメリット、どうやったら変動させることができるかを知っておこう。

●常に誰かが見張ってる!? Notorietyは「世間の評価」

Notorietyは、プレイヤーのモラルを階級化したものだ。ランクは右下の表の10階級があり、男女で呼び名が変化する。自分を含め、PCやNPCのNotorietyを確認したい場合はペーパードールを開こう。名前の前に称号がついているはずだ。何もついていない場合は善人でも悪人でもない、無冠の状態を示している。

ランクの変動は自分の行動がそのまま反映される。悪行の判定は常に行われており、下表のような行を行った瞬間にNotorietyが下がる。善行も常に監視されているものの、15分に1度しかカウントされない点に注意したい。



簡単に他キャラの評判を得たいときは、名前を表示させればよい。善人は青色、それ以下は灰色・赤色で名前が出る。

不名誉のレッテルを張られてしまう

誰も見ていなくても、悪行はしっかりとカウントされる。一度名前が赤くなってしまうと、死亡時に所持品が残らなかったり、ヒーラーに無視されたりと、それなりの待遇が待っているのだ。

男女別Notorietyランカー一覧

MALE	FEMALE	NOTORIETY
Great Lord	Great Lady	Good
Noble Lord	Noble Lady	
Lord	Lady	
Honorable	Honorable	
(None)	(None)	Neutral
Dishonorable	Dishonorable	
Dastardly	Dastardly	
Dark Lord	Dark Lady	
Evil Lord	Evil Lady	
Dread Lord	Dread Lady	Evil

評判が上がる行為

- 物乞いに施す
- 他人を治療する (悪人はダメ)
- 殺人依頼以外のNPCクエストを達成する
- Notorietyが低い者を倒す

評判が下がる行為

- 悪人以外を攻撃する
- Snooping、Stealingを使う
- 悪人を治療する

Magic & Potions

「ブリタニアの魔法と科学」



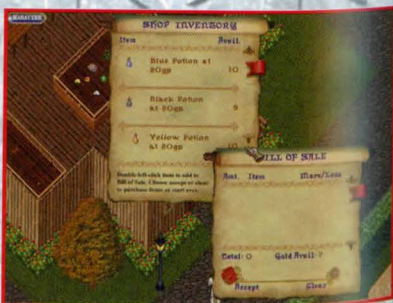
異世界からエレメンタルを呼び出す、サモン・エアエレメンタルの呪文。魔法レベルで最高の8thサークルに属する魔法だ。だが、これが使えるようになるには、かなりの努力が必要となる。

このコーナーでは、ブリタニアの世界に存在する魔法(Magic Spell)と、錬金術(Alchemy)について、詳細に解説する。駆け出しのメイジやアルケミストたちは、ここを熟読し、深遠なる魔術と錬金術の修練に力を注いでほしい。

Potion—錬金術師の技術の結晶

ポーションとは、Alchemist(錬金術師)たちが8種類の秘薬を用いて作り出す薬のことで、ブリタニア中に広く普及している。

魔法と違うのは、効果が限られているために作成や使用に際してリスクがほとんどないところで、あらかじめ用意しておけば、秘薬を消費することもない。体力を回復するものから強力な破壊力を持つ爆薬まで、秘薬と同じ、8種類のポーションが存在している。とくに回復薬は戦闘で傷つくことの多いファイターたちには欠かせないアイテムとなっている。



小さなビンに入れられて販売されているポーション。ブリタニアのアルケミストたちは、これを売ることで生計を立てている。ごくポピュラーなものなので、値段もそれほど高くない。

Magic—メイジたちの“力”

魔法は、肉体的に脆弱なマジックユーザーたちを、ブリタニアの誰からも恐れられる存在にしてくれる唯一の“力”である。レジストする以外に逃れる方法のない攻撃魔法や、一瞬のうちに違う場所へと移動する移動魔法、異世界のモンスターを自由に操る召喚魔法といった数々の奇跡は、熟練した戦士を相手にしても、まったく引け目を取らない戦闘力をマジックユーザーに与えてくれるのだ。

だが、すべての魔法を習得するには、長い時間と多くの資金を必要とする。さらに、使用の際にはコストの高い秘薬を消費し、両手に何も持たないといけないという制限もある。しかし逆にその多くの制限こそが、ブリタニアにおいて魔法がいかに強力な存在であるかを物語っているといえるだろう。

1.秘薬(Reagent)について

魔法とポーションの詳細に入る前に、まず両者を語るうえで絶対に欠かせない秘薬(Reagent: リエイジェント)について説明しておきたい。

秘薬とは「ウルティマ」シリーズに存在するもので、黒真珠、血の苔、ニンニク、朝鮮人参、マンドレイクの根、ナイトシェード、クモの糸、硫黄の灰の8つがある。これらはそれぞれ別々の神秘的な力や成分を秘めており、ブリタニアの物理世界と魔力の源であるエーテル界をつなぐ役割を持っている。簡単にいえば魔法を唱えるときに秘薬を作るときに、絶対に必要になるアイテムなのだ。このことから、魔術師や錬金術師たちにとって秘薬を切らすことは死活問題となりうる。

秘薬を入手する方法は主に、拾うか、店で買うかのどちらかだ。拾う場合、ゲーム中の明け方に海岸線や森の中を歩けば何か1つくらいは秘薬を見つけることができる。だが、必ずお目当ての物があるとは限らない。よほど貧乏でない限りは、魔法店や薬店などで買うほうが確実だ。



魔法店で買える秘薬。安定して魔法を使うためには、常に一定数の秘薬を備えておく必要がある。残数のチェックはこまめに!



海岸線に秘薬が…。運が良いと固まって落ちている秘薬を見つけることもある。

Black Pearl

黒真珠。移動、距離、推進、発射に関する呪文に用いられることが多い。ポーション制作では赤のポーションを作り出せる。

Blood Moss

見た目に気味の悪い、血の色をした苔。速度や動作、運動をつかさどっている。青のポーションの原料にもなる。

Garlic

魔除けとしてもおなじみのニンニク。対象の保護や退魔、解除などの呪文に用いられる。ポーションを作ると、黒くなる。

Ginseng

治療や強化をつかさどる朝鮮ニンジン種の植物。普通のニンジンとはだいぶ形が違う。黄色いポーションの原料でもある。

Mandrake Root

ブリタニアに自生する希少な植物、マンドレイクの根。強さ、力、エネルギーをつかさどる、白いポーションの原料だ。

Night shade

ブリタニアに自生する毒草のナイトシェード。毒や死の力、幻影などをつかさどっている。紫のポーションの原料になる。

Spider's Silk

細いクモの糸の固まり。召喚や何かをつなぎとめる魔法を使うときに必要になる。オレンジのポーションの材料にもなる。

Sulphurous Ash

刺激臭を放つ、硫黄の灰。爆発や炎、明かりのエネルギーを秘めている。爆薬である紫のポーションを作り出すことが可能。

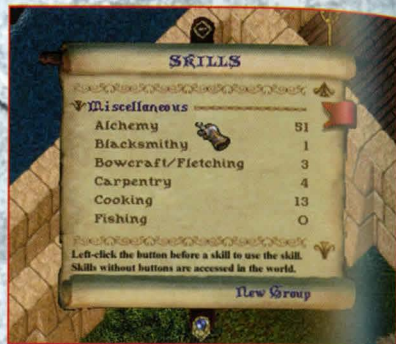
2.ポーションを作る

錬金術(Alchemy)のスキルについて

ブリタニアの世界で、魔法に並ぶ不思議な力として扱われている錬金術(Alchemy)。錬金術師たちは、秘薬、鉢と乳棒、薬ビンなどの2つのアイテムを使用して、秘薬に秘められた力をエキスの形にして取り出し、8種類のポーションを作ることができる。

一般的に初級の錬金術師たちは、効果の低いポーションしか作ることができない。だが、長い時間をかけて練習し技術を上昇させれば、同じ薬ビンを使って中・高級といった効果の高いポーションを作り出すことができるようになる。

ちなみに、NPCを相手にポーションで生計を立てる場合、製作に必要なコスト(秘薬と薬ビンの代金)が売り値に見合わないことが多い。もし化学で商売をするのなら、商売相手は他のプレイヤーをターゲットにしたほうが確実に儲かるはずだ。



alchemyはスキルリストのドップに表示されている。特殊なものを除けば、30~40程度でも十分役立つポーションが作れるはずだ。

8種類のポーション

赤



Black pearlが原料のスタミナ回復薬。だが、普通のプレイヤーは自然回復に頼るために、あまり商品価値はないといえる。

青



飲んだキャラクターのDEX値を一時的に上昇させる。原料はBlood Moss。効果が累積するが持続時間が短いため、あまり使われない。

オレンジ



Spider's Silkを原料とし、解毒作用を持つ。が、ゲーム中で毒をくらうことはめったにないため、使用する機会はありません。

白



Mandrake Rootから作られる一時的にHP値を上げる。上昇したHP値は何らかのダメージを受けるまで継続する。

黄



朝鮮Ginsengから作られるHP回復薬。錬金術師は魔法を扱えない他のプレイヤーにこれを売りつけて生計を立てる。

緑



毒を含むポーションで、Nightshadeから作る。これを飲むと5分程度の間、徐々にHPを失っていく。武器に塗ることも可能。

紫



一見普通の薬だが、実は爆薬。Sulphurous Ashから作られる。ダブルクリックし、目標に投げつけて使用する。

黒



Garlicから作られるもので、飲むと暗闇でも視界が暗くならない。それ以外の効果はなく、恩恵があるかどうかは疑問。

ポーションの作成方法

ポーションを作る作業はごく簡単で、道具さえあれば誰でも挑戦することができる。まず道具店か薬店で、乳鉢と乳棒(mortar and pestle)と秘薬、それに空の薬ビンを用意する。それからバックパックの中で乳鉢をダブルクリックし、ターゲットカーソルが出たらポーションにしたい秘薬をクリックするだけだ。作成成功のメッセージが出ると自動的に空ビンはポーションで満たされる。作成に失敗すると秘薬を失うが、これは錬金術の練習だと思ってあきらめるしかない。

また回復のポーションを作る際は、Alchemyのスキルが高いと、同じ秘薬を複数使うことで、より回復力の高いポーションを作ることができる。この場合は、秘薬の選択後にウィンドウが現われるので、3つのうちから必要なものを選べば良い。



スキルの上昇によって、上級ポーションが作れるようになった。だが効果の強いポーションは制作にかかるコストも高いので注意。

STEP1 準備



ポーション制作は、まず道具を用意することから始まる。空ビンと秘薬は消耗品だが、乳鉢は1つ用意しておけばずっと使える。

STEP2 制作



乳鉢をダブルクリックし、ターゲットを秘薬にあわせることで加工開始。乳鉢を揺る音が聞こえ、成功・失敗のメッセージが表示される。

STEP3 完成



加工に成功すると、空ビンがポーションで満たされる。これでもポーションを使うことができるわけだ。もちろん売却も可能。

STEP4 使用



ポーションをダブルクリックして、使用する対象を選択。なお、連続して使う場合は10秒程度のインターバルが必要になる。

ポーション制作中のメッセージ

ちょっとスペースが空いたので、ポーションを製作時のメッセージの内容を解説しておこう。

- ・What reagent would you like to make the potion out of?
どの秘薬でポーションを作りたいのか?…乳鉢を使ったときのメッセージ。
- ・You start grinding some (使用した秘薬名) in the mortar.
乳鉢を使って秘薬をすりつぶし始めた…ゴリゴリと音がしているはず。

- ・You pour the completed potion into a bottle.
ビンに完成したポーションを流し込んだ…成功時のメッセージだ。
- ・You toss the failed mixture from the mortar,unable to create a potion from it.
乳鉢から失敗した混合物を捨てた。それからポーションを作るのは不可能だった…見てのとおり失敗時のコメントだ。秘薬が失われる。

3.魔法を使う

魔術師に必要なスキル

ブリタニアの魔術師に必要とされているスキルはMagery(魔力)、Inscription(写本)、Resisting-Spells(魔法耐久力)の3つが存在している。このうち、最も重要とされるのがMageryだ。このスキルは術者の力量そのものをあらわしており、魔法の成否に直接関係する。そのため、魔術師を目指すなら、とにかくこの数値を上げる必要がある。

上記のスキル以外で覚えておくと便利なのは、Wrestling(レスリング)。魔法使いは魔術を使用するために両手を開けなくてはならないので、直接戦闘で不利になりがちだからだ。さらに、秘薬の購入資金を稼ぐため、Tailoring(裁縫)などの金儲け用スキルもあったほうが良いだろう。



職業テンプレートから、Wizardを選択したところ。魔術師が覚えるべき3種類のスキルが選択されているのがわかるだろう。

魔術を使うために必要なもの



魔法を唱えられない魔術師ほど衰えなものはない。とくに秘薬は切らしてしまうことが多いので、こまめに補給しておきたい。

さて次は、魔法を実際に使用する場合に絶対に必要なものを説明しよう。

まず、呪文を唱えるときにいるのがスペルブック。これがないと魔法を覚えることもできない。キャラクターメイク時のスキル選択でMageryを選ばなかったプレイヤーは、魔法店などで買っておく必要がある。次に魔法の触媒となる秘薬。詠唱に必要な量は魔法によって違うため、後述の一覧表で確認してほしい。そして、最後はキャラクターの自身の精神力であるマナだ。この3つが揃って、初めて魔法を使うことができるようになる。

魔法使いの三種の神器

1 スペルブック



2 秘薬



3 マナ



魔法を覚えるには

0の魔法は、魔術師が自分のスペルブックに呪文を書き込んで覚えるシステムになっている。ゲームの開始直後は、手持ちのスペルブックがすべて白紙のため、どうやって呪文を書き込めば良いのか悩んでしまう人も多いだろう。

一般的に呪文を覚える方法として知られているのは、魔法店で魔術を記したスクロールを購入し、それをスペルブックに写すことだ。この場合は、単にスクロールをスペルブックにドラッグするだけの簡単な作業である。もう1つは写本のスキルを使って、人の本からコピーさせてもらうこと。ただし、こちらは何かと物入りになるので面倒くさいともいえる。詳しくは下を参照してほしい。



買ったばかりのスペルブックは、ご覧のとおりの状態。8thサークルまでをすべて埋めるにはかなりの努力が必要だ。

Case A スクロールを使う



魔法をそろえるには多くの資金が必要。8thサークルのスクロールは1本で数百g.p.する場合も...

もっともオーソドックスな呪文の覚え方。実際のところはケースBもこれの応用でしかない。やり方は非常に簡単で、各都市の魔法店で売っている魔法が記述されたスクロールを購入し、自分のスペルブックにドラッグしてやるだけでOKだ。スキルも必要ないので、Mageryが0のキャラクターでも実行可能である。

ただし、町で売っているのはほとんどが1st、2nd、3rdサークルのもの。高レベルの魔法を手に入れられるかは、ある程度運に左右されてしまうのが難点だ。

Case B 写本のスキルを使う



友人にスペルブックを借り、中に書いてある呪文を写本する。魔法が得意な友人がいると話が早い。



写本スキルでスクロールを製作。本同士を直接書き移すことができないので、けっこう面倒な作業だ。

友人など、他人のスペルブックからスクロールを作り出し、自分のスペルブックを充実させるのがこちら。要は人から本を借りてスクロールを製作し、ケースAと同様に魔法を覚えるわけだ。

親しい魔術師の知り合いがいて、写本が可能なら、製作コストはだいぶ押さえられるはず。スクロールの作り方は次のページを参照してほしい。

4.高度な魔法の使い方

魔法の特性をつかむ

魔法を唱える準備ができたら、覚えた魔法を使用してMageryのスキルを上げていくことになる。最初は失敗も多いだろうが、魔法を使うことでキャラクターは成長し、失敗も少なくなるはずだ。安定して魔法が使えるようになったら、次はそれをいかに役立てるか、ということを考えてみよう。

たとえば戦闘。このときに有効なのがparalyze fieldだ。敵が動きまわり、狙いがつけにくいUOの戦闘では、一瞬の停止状態が命取りになる。しかも相手が攻撃力の高い魔法攻撃を操るなら、なおさらだ。ほかにも直接攻撃が得意そうな相手との間にfirewallを仕掛けて接近戦を避けるなど、使い方次第で魔法は倍以上の力を発揮する。まずは64種類の魔法の特性を良く知っておき、有効な使用場面をシミュレートしておこう。



多人数が相手の場合に効果を発揮するparalyze field。レジストに失敗した相手をどう料理するかはプレイヤー次第だ。

スクロールを作る

8thサークルなどの高レベル魔法は、gpが不足しがちな魔術師たちにとっては、「商品」として大きな価値をもつものだ。魔法を商品にするにはInscriptionスキルを使い、スクロールを製作する。

製作に必要なのは、まず魔法店で売っているBlank ScrollとSpell Book、あとはスクロールにする呪文に必要な秘薬だけだ。手順は、1. スキルリストからInscriptionを選択、2. ターゲットカーソルでBlank Scrollを選択、3. 表示されたリストから移す呪文を選択、となっている。成功すると、秘薬が消費され、スクロールが完成する。失敗した場合はBlank Scrollと秘薬がなくなってしまう。

■スクロールの作成手順



5.魔法についてのヒント

魔法が使えない

このケースは、魔法を唱えるために必要なアイテムやスキル値が足りていない場合がほとんどだ。前のページを読み直して必要なものをチェックしたあと、きちんと両手を開いた状態でもう一度挑戦しよう。2ndサークル以上のスペルを使うときはその下のサークルのスペルが半分以上揃っていないといけないという制約もある。これも注意したいポイントだ。



必要な物を全て揃え、両手を開いてから詠唱に入る。

魔法が効かない

よくあるケースでは、攻撃魔法が当たらないといったものが見受けられる。確かに魔法は一度放たれば、ほぼ確実に成功するものだと思うがちだが、実際は術者と相手のスキルや知性の数値の関係で、相手が魔法のレジスト(防御)に成功することがままある。これに関してはとにかく精進を積もう、としかいえない。なお昼間の屋外でナイトサイトを使って効果がないと怒るのはプレイヤーが悪い。こういう人は、魔法をもう一度勉強し直そう。



いくら効果が派手でも、相手に効いていない場合も……？

写本を失敗する

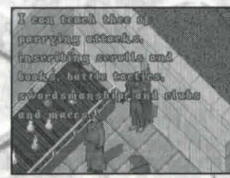
こちらは、作成手順を間違えているのでなければ、スキルが十分に上昇していないためだと思われる。必要アイテムのほか、InscriptionとMageryといったスキル値にも不備がないかを確認しよう。自分で唱えられない呪文はスクロールにすることもできない、ぐらいいく考えておいたほうが失敗も少なくて済む。とにかく魔法を練習して、それから写本を鍛えよう。



画面のメッセージでも成否が確認できる。試しに訳してみよう。

相手の魔法にすぐやられる

魔術師に限らず、各キャラクター全般の悩みとなる部分。魔法に対抗するにはスキルのResisting Spellを上げることが一番だ。手っ取り早いのは魔法店のNPCに「teach」で教わることだが、所持金に余裕がない場合、魔法に当たって抵抗力をつけるしかない。知り合いにparalyze fieldが使えるキャラがいたら、それを唱えてもらって効果エリアに入り、抵抗力をつけるのが手軽だ。なお知性が高い場合、魔法そのものを無効化できる場合がある。



手っ取り早くゴールドで解決。ただし全部を救われるのは難しい。



Reactive Armor

【リアクティブ・アーマー】

効果 対象は1人。術者が受けた剣や斧による直接攻撃のダメージの一部を、攻撃側のキャラクターに肩代わりさせる魔法。弓や魔法による攻撃には効果がない。なお、効果時間は術者の魔力により徐々に伸びていく。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Garlic ●Spider's Silk ●Sulphurous Ash



Clumsy

【クラムジー】

効果 対象は1人。目標となる生物の敏捷性 (Dexterity) を一時的に低下させる。術者のスキルの上昇で効果がアップし、犠牲となる生物は目に見えてのろまになっていく。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Blood Moss ●Nightshade



Create Food

【クリエイト・フード】

効果 何もないところから、指定された場所にブドウ、ハム、チーズなどの食物を生み出す、まさに奇跡ともいえる魔法。だが、食事の概念がいまひとつ薄いUOでは、あまり使用されることがないようだ。



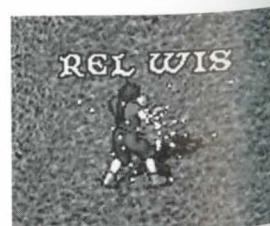
必要マナ 2 | **秘薬** ●Garlic ●Mandrake Root ●Ginseng



Feeblemind

【フィーブルマインド】

効果 対象は1人。生き物の持っている知性 (Intelligence) を一時的に奪い去る魔法。クラムジー同様、その低下率は術者のスキルに影響される。魔法をかけやすくなりたい時は、戦闘開始直前に使用すると効果的だろう。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Ginseng ●Nightshade



Heal

【ヒール】

効果 対象は1人。ヒーリングの力を生き物に集中させ、そのHPを回復することができる。術者の力量が高ければ高いほど回復率は上昇する。常に使用できる状態しておくのが望ましい。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Garlic ●Ginseng ●Nightshade



Magic Arrow

【マジック・アロー】

効果 対象は1人。魔法の火の玉を放ち、対象となった生物にダメージを与える魔法。与えられるダメージは術者の能力に比例して大きくなっていくので、うまく使えば攻撃時のマナ消費を抑えることができる。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Garlic ●Nightshade



Night Sight

【ナイト・サイト】

効果 対象は1人。魔法の力で視界を明るくし、洞窟や暗闇でも視界が暗くならないようにする。たいまつなどとは違い、周囲の人々にまでは効果が及ばない。正直いって、あまりメリットを感じられない魔法だ。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Spider's Silk ●Sulphurous Ash



Weaken

【ウィークン】

効果 対象は1人。補助魔法のひとつで、狙われた相手の腕力 (Strength) を一時的に奪い去る。これも術者の魔力によって効果に変化する。相手のスキルやスタミナが高い場合、効果がない場合もある。



必要マナ 2 | **秘薬** ●Garlic ●Nightshade



Agility

[アジリティ]

効果 対象は1人。標的となる生き物の敏捷性を一時的に高めてくれる補助魔法。術者にかけるのではなく、直接攻撃で戦う戦士たちをサポートするために使うのが効果的だろう。効果時間と上昇率は術者の能力によって変化する。

必要mana

4

秘薬

- Blood Moss
- Mandrake Root



Cunning

[カニング]

効果 対象は1人。標的となる生き物の知性を一時的に高める。これにより魔法をかけやすくなることもあるだろう。持続時間と効力は術者のスキルに影響される。術者自身にかけるのがもっとも効果的な使い方だろう。

必要mana

4

秘薬

- Nightshade
- Mandrake Root



Cure

[キュア]

効果 対象は1人。ポーションや魔法によって受けた毒状態を解除する。だが、ブリタニアには毒による攻撃を使いこなす者はあまりいないので、活躍の機会があまりない可哀相な魔法ともいえる。

必要mana

4

秘薬

- Garlic
- Ginseng



Harm

[ハーム]

効果 対象は1人。ヒールの力を正反対に用いることで、対象の生物にダメージを与える。マジック・アローと効果があまり変わらないため、どちらを使うかはプレイヤー次第だ。術者の能力で、ダメージ量が上がっていく。

必要mana

4

秘薬

- Garlic
- Ginseng



Magic Trap

[マジック・トラップ]

効果 品物を対象とした少し特殊な魔法。魔法によって箱に罠を仕掛け、うかつに開けようとした者に爆発のダメージを与える。威力もそこそこあり、イタズラ気分です使うとうっかり相手を死なせてしまう場合もある。

必要mana

4

秘薬

- Garlic
- Ginseng



Remove Trap

[リムーブ・トラップ]

効果 品物を対象とする魔法で、マジック・トラップをかけられたもののみ効果がある。効果は単純に魔法の罠を解除するもの。魔術師の家に忍び込んだときは、何かに触る前に一応この魔法を使ったほうがいいかもしれない。

必要mana

4

秘薬

- Blood Moss
- Sulphurous Ash



Protection

[プロテクション]

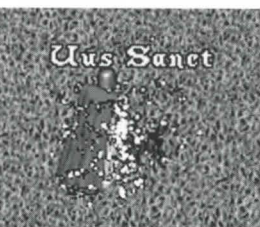
効果 対象は1人。かけられた者のアーマーレイティングを一時的に高め、あらゆる攻撃に対するダメージを軽減する、いわば魔法のアーマー。術者の能力により、上昇するアーマーレイティングは変化する。

必要mana

4

秘薬

- Garlic
- Ginseng



Strength

[ストレングス]

効果 対象は1人。相手の腕力を一時的に上げ、剣などによる物理的な攻撃力を向上させる。術者の能力で効果時間と効力が変化する。術者自身にかけるより、一緒に戦う仲間の戦士をサポートするのに使うと良いだろう。

必要mana

4

秘薬

- Mandrake Root
- Nightshade





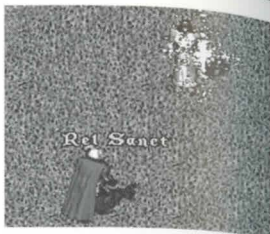
Bless

【ブレス】

効果 対象は1人。強力な補助魔法で、一時的に対象の生き物の体力、敏捷性、筋力の3つを向上させる。秘薬のコストも低く使いやすいため、どんどん使用して有利に戦闘を運ぶのに役立てよう。

必要マナ 6

秘薬 ●Garlic
●Mandrake Root



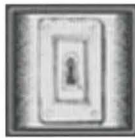
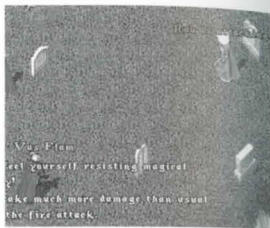
Fireball

【ファイアボール】

効果 対象は1人。無の空間から火球を生み出し、ターゲットに大きなダメージを与える。本格的な攻撃魔法を使いこなせるようになるために、まず覚えるべき魔法であり、術者の能力の上昇によりダメージも増大していく。

必要マナ 6

秘薬 ●Black Pearl
●Sulphurous Ash



Magic Lock

【マジック・ロック】

効果 1つの箱が対象となる。これを使うと箱に魔法による鍵がかかり、アンロックを使わないと開けられなくなる。マジック・トラップよりも安全で、確実性も高いといえる。

必要マナ 6

秘薬 ●Black Pearl ●Sulphurous Ash
●Garlic



Poison

【ポイズン】

効果 対象は1人。魔力によって相手の体内に毒を発生させ、徐々にそのHPを奪っていく。だがこの呪文によって死に至ることはない。またオレンジのポーションがキュアによって、ポイズンの効果は解除される。

必要マナ 6

秘薬 ●Nightshade



Telekinesis

【テレキネシス】

効果 対象は1つの品物。魔法使いは、この呪文を使うことで手を触れずに遠くのアイテムを動かすことができる。ただしその移動距離は短く、実生活ではあまり使われることがない。

必要マナ 6

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root



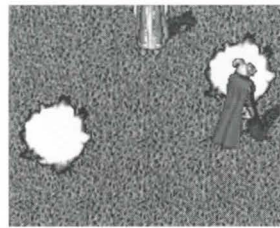
Teleport

【テレポート】

効果 対象は術者自身。自分を画面内の任意の場所に瞬間移動させる効果をもつ。幅の狭い川を飛び越えたり、混雑した店の中を平気で移動するといったショートカット目的で使うとなかなか便利な魔法だ。

必要マナ 6

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root



Unlock

【アンロック】

効果 対象はマジック・ロックをかけられた箱。これを使うことで魔法によって施錠された箱を開けることができる。ロックタイプの魔法は一見地味だが、自分の持つアイテムを安全に保管したい時には、かなり効果が高い。

必要マナ 6

秘薬 ●Garlic ●Spider's Silk
●Sulphurous Ash



Wall of Stone

【ウォール・オブ・ストーン】

効果 対象は地面。魔力によって術者の前に一時的に石の壁を作り出す。効果には制限があり、壁が出現するための開けた場所がないと繰り出すことができず、攻撃にも使えない。逃げる際の時間稼ぎかイタズラに使うのが関の山だ。

必要マナ 6

秘薬 ●Blood Moss
●Garlic





Archcure

【アークキュア】

効果 効果範囲の広いキュア。目標とした相手の周囲にいる生物すべてを解毒する。残念ながらキュアと同様にあまり使用するチャンスはない。しかし、ポイズンフィールドの効果を打ち消すにはとても有効手段だ。

必要マナ 10

秘薬

●Garlic
●Ginseng

●Mandrake Root



Archprotection

【アークプロテクション】

効果 効果範囲の広いプロテクション。目標の周囲にいるものすべてのアーマレイティングを引き上げる。能力的に見ればただのプロテクションと変わりがないが、パーティーを組んでいるときなどはかなり便利だ。

必要マナ 10

秘薬

●Garlic
●Ginseng

●Mandrake Root
●Sulphurous Ash



Curse

【カース】

効果 対象は1人。3thサークルのプレスに対応する魔法で、これをかけられた相手は、体力、スキル、敏捷性、知性のすべてのパラメータが一時的に減少する。術者のmageryが高いほど、奪うパラメータ値が増える。

必要マナ 10

秘薬

●Garlic
●Nightshade

●Sulphurous Ash



Fire Field

【ファイア・フィールド】

効果 効果範囲は地面。術者の目の前に一時的に炎の壁を生じさせ、フィールドに触れた者に炎によるダメージを与える。ウォール・オブ・ストーン同様、生き物に直接かけることはできず、術者の能力により効果時間が変化する。

必要マナ 10

秘薬

●Garlic
●Spider's Silk

●Sulphurous Ash



Greater Heal

【グレーターヒール】

効果 対象は1人。基本的な効果はHPの回復で、1stサークルのヒールの上位魔法にあたる。回復率はこちらの方が圧倒的に上なので、成長したキャラクターにはこれのほうが使いやすい。強いていえば、秘薬コストが高めなのが難点か。

必要マナ 10

秘薬

●Garlic
●Ginseng

●Mandrake Root
●Spider's Silk



Lightning

【ライトニング】

効果 対象は1人。目標めがけて1本の稲妻を落とす攻撃魔法。手軽に使えるうえに威力も高いので、中級以上の魔術師が好んで使用する。この魔法も術者のスキルの成長に合わせてより大きなダメージを敵に与えられるようになる。

必要マナ 10

秘薬

●Black Pearl
●Mandrake Root

●Sulphurous Ash



Mana Drain

【マナドレイン】

効果 対象は1人。魔術師にとっては致命的ともいえるスペルで、目標となった相手のマナをすべて失わせる効果を持つ。とはいえ、抵抗するのはそれほど難しくないので、相手にレジストされてしまう場合が多い。

必要マナ 10

秘薬

●Black Pearl
●Mandrake Root

●Spider's Silk



Recall

【リコール】

効果 6thサークルのマークと対になる呪文。これをマークの呪文をかけたリコールルーンに唱えたと、それがマークされた場所まで瞬時に移動することができる。危険な状態から瞬時に脱出するなど、使い方はさまざまだ。

必要マナ 10

秘薬

●Black Pearl
●Blood Moss

●Mandrake Root





Blade Spirits

【ブレード・スピリット】

効果 剣の精霊を呼び出し、回転する刃のかたまりで敵を攻撃する。攻撃の対象になるのは、精霊が感知できる範囲内のもっとも近い場所で動いた生き物だ。これに触れた物は、大きなダメージを受けることになるだろう。

必要マナ

16

秘薬

●Black Pearl
●Mandrake Root

●Nightshade



Mind Blast

【マインド・ブラスト】

効果 対象は1人。術者の精神を目標の生物の精神につつけ、知性の低いほうにダメージを与える攻撃魔法。UOでは相手のパラメータを直接確かめられないので、この呪文はかなりバクテ要素が強いものといえる。

必要マナ

16

秘薬

●Black Pearl
●Mandrake Root

●Nightshade

●Sulphurous Ash



Dispel Field

【ディスペル・フィールド】

効果 ターゲットされた地点に虚無を作り出し、あらゆるエネルギーフィールドを消去する。この魔法の前では、ファイア・ウォールもパラダイス・フィールドも瞬時に消え失せてしまうのだ。

必要マナ

16

秘薬

●Black Pearl
●Garlic

●Spider's Silk
●Sulphurous Ash



Paralyze

【パラライズ】

効果 対象は1人。この魔法を受けた者は、一定時間の間麻痺して動けなくなる。ただし、麻痺している最中に何らかのダメージを受けた場合は、その直後からすぐ動けるようになる。魔術師の最初の一撃として多く用いられている。

必要マナ

16

秘薬

●Garlic
●Sulphurous Ash

●Spider's Silk



Incognito

【インコグニート】

効果 対象は1人。この魔法をかけられた者は、しばらくの間見た目の善悪の状態が平均化される。簡単にいえば、この魔法の効果が続いている限り、そのキャラクターをクリックして表示される名前は灰色のままとなる。

必要マナ

16

秘薬

●Blood Moss
●Garlic

●Nightshade



Poison Field

【ポイズンフィールド】

効果 対象は地面。触れたものを毒化する壁を一時的に作り出す。他のフィールド系魔法と同じく、この呪文は開けた地面の上になければならず、目標を生物にしてもポイズンの効果を得ることができない。

必要マナ

16

秘薬

●Black Pearl
●Nightshade

●Spider's Silk



Magic Reflection

【マジック・リフレクション】

効果 対象は術者自身。魔法の壁を術者の周りに張り巡らし、かけられた魔法はね返す。1度でも魔法を跳ね返すと、マジック・リフレクションの効果は切れる。魔法を操るモンスターと戦う前に使っておくと良いだろう。

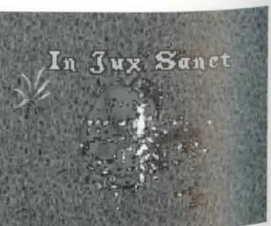
必要マナ

16

秘薬

●Garlic
●Mandrake Root

●Spider's Silk



Summon Creature

【サモン・クリーチャー】

効果 もっとも低ランクに位置する召喚魔法。不特定の動物を召喚し、術者のために戦わせる。召喚に応じるのはあくまでも動物であり、モンスターが出てくることはない。魔法使いのスキルが高いほど効果時間を持続させることができる。

必要マナ

16

秘薬

●Blood Moss
●Mandrake Root

●Spider's Silk





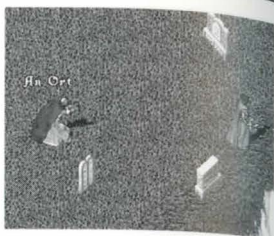
Dispel

【ディスペル】

効果 対象は1体のアンデッド。この魔法が成功するとゾンビやスケルトンといった死者たちを破壊し、彼らのいるべき地獄へ送ることができる。非常に熟達した魔法使いならば、デーモンやエレメンタルさえも解呪することも可能だ。

必要マナ 26

秘薬 ●Garlic
●Mandrake Root



Mark

【マーク】

効果 1つのアイテムを特定の場所に結びつける魔法。これだけでは何の効果もないが、4thレベルのリコールを、マークしたりリコールルーンを使用すると、マークを行なった場所へと一瞬で戻ることができる。

必要マナ 26

秘薬 ●Black Pearl ●Mandrake Root
●Blood Moss



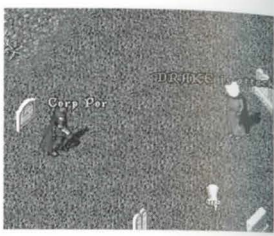
Energy Bolt

【エナジー・ボルト】

効果 対象は1人。秘薬によって作り出したエネルギーの固まりを、目標めがけて発射する攻撃魔法。与えるダメージの量は、魔法使いの魔力によって変化する。使用する秘薬が少ないので、マナがあるときはどんどん使っていきたい。

必要マナ 26

秘薬 ●Black Pearl
●Nightshade



Mass Curse

【マス・カース】

効果 目標となる生物だけでなくその近くの範囲中にも影響を及ぼす、カースの強化版。下がるパラメータはカースと同じなので、戦闘が始まる前に素早く敵に向かって使用し、戦闘をサポートしていきたい。

必要マナ 26

秘薬 ●Garlic ●Nightshade
●Mandrake Root ●Sulphurous Ash



Explosion

【エクスプロージョン】

効果 対象は1人。目標の生物を定めると、その場所で爆発が起きる。与えるダメージにある程度ばらつきが出やすいが、ほとんどの場合はかなり大きなダメージを対象に与えることができる。

必要マナ 26

秘薬 ●Black Pearl ●Sulphurous Ash
●Mandrake Root



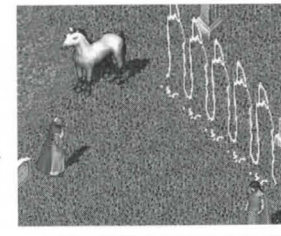
Paralyze Field

【パラライズ・フィールド】

効果 対象は地面。触った者を麻痺させて動けなくする壁を一時的に作り出す。他のフィールド魔法と同様に開けた場所でしか唱えられず、生物に直接使用しても効果が得られない。使い勝手であれば、パラライズの方が上だ。

必要マナ 26

秘薬 ●Black Pearl ●Spider's Silk
●Ginseng



Invisibility

【インビジビリティ】

効果 対象は1人、または1個。この魔法をかけられたものは、一定時間その姿が他から見えなくなる。いってみればHidingのスキルと同様の効果を作り出せるわけだ。他人の家から盗みを働く際に覚えていると、非常に便利。

必要マナ 26

秘薬 ●Blood Moss
●Nightshade



Reveal

【リヴィール】

効果 同サークルにあるインビジビリティに対応した魔法。詠唱を行うことで術者の近くにいる目に見えないアイテムや生物たちの姿をあらわにする効果を持つ。

必要マナ 26

秘薬 ●Blood Moss
●Sulphurous Ash





Chain Lightning

[チェーン・ライトニング]

効果 対象の1人と、その周囲に有効。目標と定めた相手の近くにいる、すべての者たちに稲妻を落とす攻撃魔法。稲妻1本あたりのダメージは、4thサークルのライトニングとほぼ同様になっている。



必要マナ 52

秘薬

- Black Pearl
- Blood Moss

- Mandrake Root
- Sulphurous Ash



Energy Field

[エナジー・フィールド]

効果 地面を対象とするフィールド魔法の一種。開けた地面の上に、通り抜けようとするものを傷つける電気の壁を一時的に作り出す。なお怪物が通ると、体力の約半分のダメージを与える。



必要マナ 52

秘薬

- Black Pearl
- Mandrake Root

- Spider's Silk
- Sulphurous Ash



Flamestrike

[フレイムストライク]

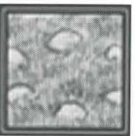
効果 対象は1人。呪文の詠唱と同時に、帯状の炎が目標に向かって放たれる。炎を用いる魔法の中ではトップの攻撃力を誇り、実際のダメージ量はほとんどの場合50ポイントを軽く超えるほどだ。



必要マナ 52

秘薬

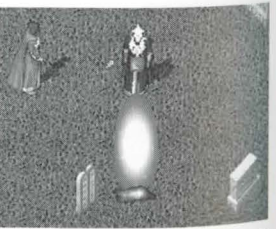
- Spider's Silk
- Sulphurous Ash



Gate Travel

[ゲート・トラベル]

効果 リコールの上に位置する移動魔法。リコールルーンに対して唱えると、術師の目前に青く明滅するゲートが現れる。このゲートに入ったものはみなマークされていた場所にテレポートされる。



必要マナ 52

秘薬

- Black Pearl
- Mandrake Root

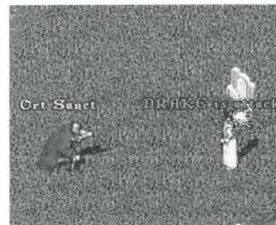
- Sulphurous Ash



Mana Vampire

[マナ・バンパイア]

効果 対象は1人。この呪文を使った術者は、目標となる生物のマナをすべて吸い取ることができる。ただこの呪文は抵抗が簡単であり、成功させることは難しい。また、マジックリフレクションによって防ぐことも可能。



必要マナ 52

秘薬

- Black Pearl
- Blood Moss
- Garlic

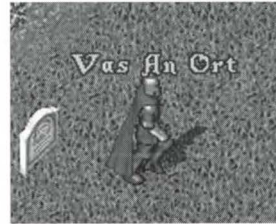
- Mandrake Root
- Spider's Silk
- Sulphurous Ash



Mass Dispel

[マス・ディスペル]

効果 アンデッド1体と、その近くにいるアンデッドたちを破壊する広域魔法。ディスペルと比べて解呪の精度が上がっているため、デーモンやエレメンタルなどの強力なモンスターも逃げやすくなっている。



必要マナ 52

秘薬

- Black Pearl
- Garlic

- Mandrake Root
- Sulphurous Ash



Meteor Swarm

[メテオ・スウォーム]

効果 術者が選んだ任意の場所に、燃え盛る流星の嵐を巻き起こす。このレベルの魔法になると乱発することはできないが、その効果は絶大。ぜひ一度は使ってみよう魔法だ。



必要マナ 52

秘薬

- Blood Moss
- Garlic

- Mandrake Root
- Sulphurous Ash



Polymorph

[ポリモーフ]

効果 対象は1人。選択した生物を、他の種類の生物に変身させる魔法だ。注意したいのはこのスレベルには不確定な要素があり、術者自身が対象が何に変身するかコントロールできないこと。また変身に抵抗する生き物もいる。



必要マナ 52

秘薬

- Blood Moss
- Mandrake Root

- Spider's Silk



Earthquake

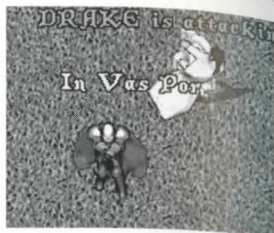
[アースクエイク]

効果 術者の周囲の広い範囲において発動する。巨大な地震を起こすことで、しばらくの間動く生物をつまづかせたり転ばせたりする。この地震の最中、術者自身は影響を受けないため、自由に行動することができる。

必要マナ 78

秘薬 ●Blood Moss
●Ginseng

●Mandrake Root
●Sulphurous Ash



Summon Daemon

[サモン・デーモン]

効果 異世界の魔物を呼び出す召喚魔法。この魔法は、術者のために戦うDaemonを召喚することができる。Daemonが術者に付き従う時間は、術者の能力が高ければ高いほど伸びていく。

必要マナ 78

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root

●Spider's Silk
●Sulphurous Ash



Energy Vortex

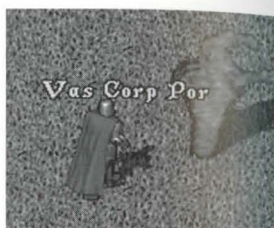
[エナジー・ボルテックス]

効果 5thサークルのブレッドスピリットの強化版。高速に移動して近づくものは何でも攻撃するエネルギーの渦を作り出す。この渦は接触したものにHarm、Poison、Curseの効果を与える。

必要マナ 78

秘薬 ●Black Pearl
●Blood Moss

●Mandrake Root
●Nightshade



Summon Earth Elemental

[サモン・アースエレメンタル]

効果 異世界の魔物を呼び出すための召喚魔法。この呪文では巨大な岩からできているアースエレメンタルを召喚する。効果の持続する時間は、術者の能力にほぼ比例している。

必要マナ 78

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root

●Spider's Silk



Resurrection

[リザレクション]

効果 対象は1人。ゴーストとなった人間を生き返らせる奇跡の魔法だ。ちなみに、ゴーストは通常生きている人間には見えないので、もし他の人にこの魔法をかけてほしい場合、戦闘態勢を取るなどして自分の存在を知らせる必要がある。

必要マナ 78

秘薬 ●Black Pearl
●Garlic

●Ginseng



Summon Fire Elemental

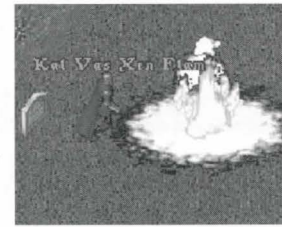
[サモン・ファイアエレメンタル]

効果 異世界から強力なFire Elementalを召喚し、自分のサポートをさせる魔法。ちなみにElementalは、術者の持つ力に応じて現世に居続けることができる。ただし、その時間はごくわずかなものだ。

必要マナ 78

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root

●Spider's Silk
●Sulphurous Ash



Summon Air Elemental

[サモン・エアエレメンタル]

効果 雲の渦のような姿をしたエアエレメンタルを召喚する。このエレメンタルは7thサークルまでの魔法を操る強力なモンスターで、術者のMageryが高ければ高いほど、出現している時間が長くなる。

必要マナ 78

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root

●Spider's Silk



Summon Water Elemental

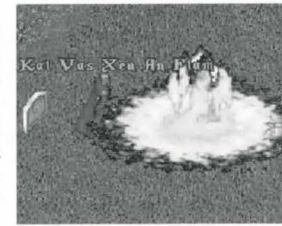
[サモン・ウォーターエレメンタル]

効果 術者の身辺を守ってくれるWater Elementalを召喚する魔法。他の召喚魔法と同様に、魔法使いのスキルが高いほどElementalがそばにいる時間を延ばすことができる。

必要マナ 78

秘薬 ●Blood Moss
●Mandrake Root

●Spider's Silk



ムーンゲートを使った移動

ここでは、ムーンゲートとテレポートプレートについて紹介する。遠く離れた距離を一瞬にして移動できるうえ、まったくコストがかからないというメリットを持つこれらの移動手段は、ブリタニアの旅をより安全に、手軽にしてくれることだろう。

ムーンゲートとは何か

ブリタニアの天空にはTrammelとFeluccaという2つの月が存在する。ムーンゲートは、それらのもつ不思議な力を利用して人々を移動させる、ウルティマ特有の特殊な装置だ。見た目は7thサークル魔法のGate Travelに酷似している。だが、Gate Travelが魔術師のマークした場所に戻るのとは違い、ムーンゲートは8つのゲートが繋がり、一定の法則にしたがって利用者をワープさせる仕組みになっている。移動法則は2つの月の周期によって決定され、港で売っているSpyglassなどを用いて知ることができる。



ムーンゲートの周囲は土が露出し、ストーンサークルのような作りになっている。Britainのような大都市の近くでは、多くの利用者がゲートに飛び込んでいく姿を見ることができるだろう。

ムーンゲートの探し方

ムーンゲートはブリタニアに8つ存在する。設置場所はそれぞれBritainの南西、Trinsicの南、Yewの東、Moonglowの南、Jhelomの北、Minocの南、Maginciaの北西、Skara Braeの北東となっており、近くに必ず都市がある。

探すのに一番効率の良い方法は、マクロメニューにあるレーダーを表示させて、周囲の様子を見ながら歩いてみることだろう。森や草原の中に、小さくて丸い土肌（こげ茶色の場所）があったらそれがムーンゲートだ。ちなみに、ムーンゲートのある場所はけっこう見失いやすいので、見つけた時に周囲の様子を覚えておくと、次に探すとききつと役に立つ。画面写真をキャプチャソフトなどで保存しておくのもひとつの方法だろう。



Minocのムーンゲート。この場所はVesperalも売っている。そこから北に行くと、橋にも利用する人がいるので、覚えておこう。



レーダーを表示した画面。ムーンゲートを探しているときなどにこの機能に世話になることは多い。

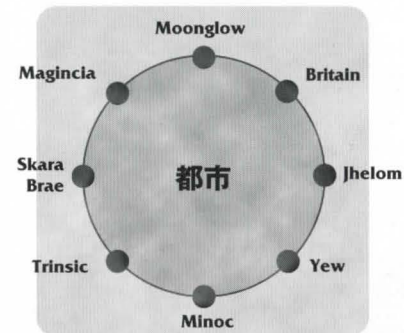
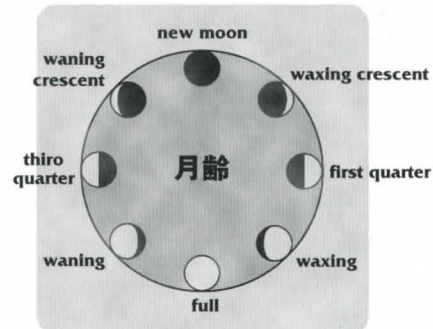
各都市と月例の対応

最初にも書いたように、ムーンゲートの移動先は、月齢と非常に深い関係を持っている。月齢を調べるには、港などでたまに売っている望遠鏡を用いるのが最も簡単だ。

右にある2つの図を見て欲しい。月の満ち欠けが書いてあるのが月齢表、都市の名前が書いてあるのがゲート間の繋がりを示す概念図だ。ムーンゲートの移動ステップは、2つの月の月齢差によって決定される。算出方法は単純にTrammelとFeluccaの月齢表に当てはめ、時計回りに数えれば良い。そうして出た数を都市の図に照らし合わせれば、自分がどこに移動するかがわかるのだ。

例えばTrammelがnew moonでFeluccaがfull moonであった場合、その月齢差は4。この状態でMoonglowのムーンゲートに入ると、4ステップ先のMinocのゲートが出口となる。

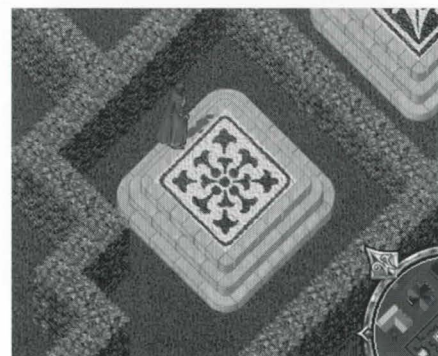
ちなみに月齢は短時間で変化するため、あまり時間をかけて移動していると、途中で月齢が変わり計算が合わなくなるので注意だ。



テレポートプレートについて

ブリタニアには、比較的近い距離を移動するためのテレポートプレートが存在する。このプレートは大きな石板に移動の魔法がかけられたもので、上に乗った者を決められた場所まで運んでくれる。プレートは2枚で1セットになっており、同じ絵柄の描かれた石板同士が繋がっている。

ムーンゲートに比べると、移動する距離は短い、必ず決まった場所に移動できるのがメリットとなっている。ショートカットとしても使えるし、町の中にテレポートプレートがあるMoonglowでは、町の出入り口にPKがたむろして出られない場合などに、安全に町から出ることもできる。使用時のコストもかからないので、どんどん利用しよう。



Moonglowのテレポートプレート。島中にプレートが配置されているので移動先さえ覚えてしまえば、移動時間をかなり短縮できる。ただし、プレートは一方通行だ。



miscellaneous

UOphenomenon—ウルティマ・オンライン現象

なぜ入手できない!? ウルティマ・オンライン

『Ultima Online』は1997年10月17日の発売日から、この本の発売日まで、約2ヶ月間以上も入手困難な状態が続いている。なぜ、



こんなに入手しにくいのだろうか。最大の原因は「オリジンによる、1サーバーあたりの人数を調整するための出荷制限」によるところが大きい。

出荷制限と聞くと、少しでも早く遊びたいユーザーにとってはあまり気分のいいものではないかもしれないが、ちょっと考えてみよう。ご存知の通り『UO』は同時に3,000人以上がプレイできるように作られている。しかし、あまりにも多くのプレイヤーがアクセスをすると、ラグ(Lag)が発生し、快適にプレイすることができなくなってしまうのだ。'97年12月現在、Test Centerを含めると、サーバーは全部で8つ。1サーバーあたり3,000人を限界とし

て計算すると、世界中で同時に24,000人しかプレイできないことになる。

この24,000人という数字は、多いのだろうか、少ないのだろうか。全世界で何万本発売されているかを知る術がないが、すべてのソフトの稼働率を10%としても、現状では全世界で20万本しか出荷できないことになる。これ以上の出荷は、オリジンにとっても、プレイヤーにとってもラグの増加を呼ぶだけで、マイナス要因にしかならないのだ。

より多くの人々が『UO』をプレイできるようにするには、サーバーを追加するしか術はない。が、サーバー1台のコストを考えると、そうそう期待できるものでもない。残念ながら僕らには「混雑していない時間帯に遊ぶ」か「ラグを我慢して遊ぶ」の2つしか選択枝がないのが現状だ。

ひとつだけハッキリしていることは、オリジンはプレイ環境を整えるために最大限の努力を続けている、ということだ。ひとまず、この冬に投入されるというウワサの2つのサーバー“Appalachi”“Catskill”の出現に期待しよう。



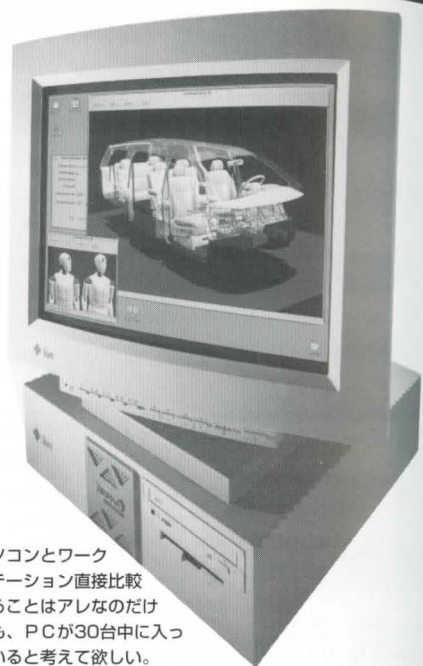
発売日はもちろん、追加出荷予定日の朝には、毎回長蛇の列が出現した。最前列は前日の夜8時から並んでいたとのこと。家庭用機ならともかく、パソコンソフトの発売で行列ができるのはかなり珍しいことだ。

UOの正体は!?

世界初!? ゲーム専用の大規模なクライアント/サーバーシステム

同時に3,000人以上のプレイヤーが、同じプレイフィールドで遊べるゲームはこれまでに存在しなかった。これまでのネットワークゲームは、せいぜい2~36人という規模だったのだ。それにしても、数十人規模から、突然1,000人オーダーのマルチプレイは飛躍しすぎだ。これには当然、仕掛けがある。本格的なゲーム専用サーバーの導入だ。

『UO』に使われているサーバーは、Sun Microsystems社のSun Ultra 2というマシンが6台使われている(もちろん、1サーバーあたり)。このサーバーのスペックを、一般的なPentiumマシンに換算すると、実にPC30台分以上の働きをこなしてしまうほどだ。

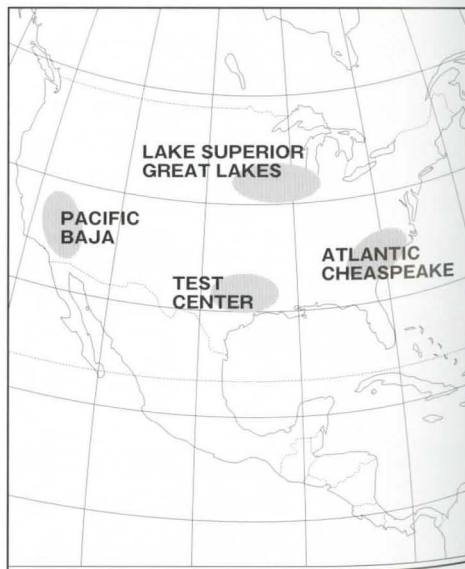


パソコンとワークステーション直接比較することはアレなのけども、PCが30台中に入っていると考えて欲しい。

サーバーは現在8機が稼働中。出るか、Japanサーバー!?

参考までに、各サーバーが置かれている地域を紹介しよう。それぞれ西海岸、東海岸に集中しているのは、アメリカのネットワークの都合なのだろうか。

これから登場予定のサーバーにCatskillsとAppalachiの2つがウワサされているが、何より気になるのは日本向けサーバーの登場だろう。目下、TPOをわきまえずローマ字で喋りまくる日本人プレイヤーの問題がある。ご当地アメリカのプレイヤー間でも「多国籍色が出る」「理解できない言葉で喋るのは不愉快だ」と、賛否両論だ。かの『Diablo』の日本人チャンネルのように、ローマ字だけでプレイしたい人間が集めるのは建設的な対応といえるのではないだろうか。



西海岸と東海岸の時差(Westernが日本の17時間前、Easternが14時間前)を利用してプレイすれば、LagやPKも少しは回避できるかも。現在、日本では18時~20時がもっとも快適な時間帯といわれている。まあ、人が少ないとPCも少なくなるから、それはそれで寂しいのだけれども……。

日々進化し続けるゲーム・ウルティマオンライン

さまざまな仕様変更とパッチのしくみについて

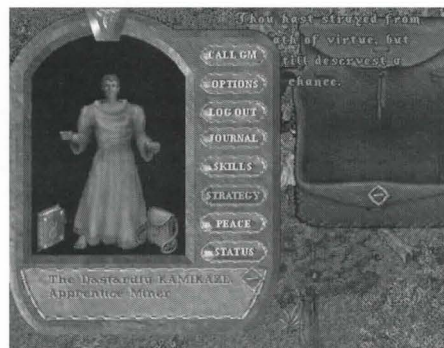
コンシューマゲームと違い、パソコンゲームでは「パッチ」という言葉を見かける。これは、書き換え不能なROMで供給される家庭用機とは違い、ハードディスクにインストールされるパソコンのソフトではよく見かけるものだ。

そもそも、このパッチと呼ばれるファイルは、バグ、もしくは細かな仕様変更を行う際に使われるファイルのことであり、これはプログラムの内部変更、バグの原因となるデータ部分の修正などといったことを行なうのである。これは製品的な欠陥部分を修正したり、ユーザーの要望に合わせて作られることが多い。たとえばWindows 95に存在する「サービスパック」と呼ばれるものも、このパッチに該当する。

『UO』のパッチでは、毎回毎回ユーザーの要望にこたえ、さまざまな仕様の追加やバランス調整、バグフィックスが行われている。現在までに登場したパッチは10種類ほどを数え、その種類は発売後2ヶ月のゲームとは思えないほどだ。



1.25.19ではゲーム中、場所によって天候が変化するなどといったが入った。



評判がよければ死んだときにアイテムがバックバックに少量ながら残る。評判が悪いときに死んだ場合は残らないなどもパッチによる変更点だ。

代表的な変更履歴

Version 1. 2 5. 5

製品版として発売される。

Version 1. 2 5. 1 6

UO. CFGにNotorietyQueryが追加され、評判を下げる行為を実行しようとしたときに確認のウインドウが開くようになった。また、プレイヤーの評判がすべてリセットされたのもこのパッチだ。

Version 1. 2 5. 1 8 ~ 1 9

さまざまな仕様追加。バウンティーハントシステムが追加されたのはこの時。全体的にバランスが見直されたといわれている。

UOを自分好みにする!

UO.CFGで自分好みの設定にカスタマイズしよう

バージョンアップが繰り返されるたびに、いくつかのWEBページ上で「UO.CFGに以下の行を追加すると…」という表記を目にすることがある。このページでは、そのUO.CFGについて説明しよう。

まず、このUO.CFGだか、これはクライアント（自分のPCにインストールされているUO.EXE、つまりソフト本体のこと）の設定を記録してあるファイルのことである。このファイルをメモ帳などのテキストエディタで開き、編集することで、ある程度自分にとって快適なUOの動作環境を構築できるというものだ。

UO.CFGファイルは、自分がUOをインストールしたフォルダの中にある。UO.CFGが表示されないという人は、エクスプローラを起動し、メニューバーの「表示」→「オプション」で、オプションウィンドウを開いたあと、「すべてのファイルを表示」を選び、「更新」を押すことで表示されるようになる。

「UO.CFG」ファイルを書き換えることで得られる効果の一覧を、下の表にまとめておいた。対応バージョンは1.25.19以降だが、項目は今後も追加されることが予想される。

参考までに、細かい設定方法はオリジンの公式サイト (<http://www.owo.com/update/uocfg.html>) に書かれている。読解力のある人はこちらを参考にしてほしい。

なお、設定ファイルの書き換えはメーカーのサポート対象外の行為だ。書き換える前にUO.CFGファイルのコピーを忘れずにとっておくことをおすすめする。



「NotorietyQuery=on」とUO.CFGに書いておくことで、評判が下がる行為が行われると、このように確認のウィンドウが開くようになる

「UseCircleTrans=yes」とUO.CFGに書いておけば、自分の周囲は透過処理により、落ちているアイテムなどを拾うことも可能だ。



CacheSize=25	UOが取得するメモリサイズ。自分のメモリ容量に合わせて使うとベスト。
PageFlip=on	UO起動中にフルスクリーン、ウィンドウサイズに変更を可能にする設定。
Sound=on	ゲーム中に鳴る効果音などのON/OFFに使う。
FullScreen=on	UO起動時にフルスクリーンにするかどうかのチェックOFFはウィンドウサイズになる。PC-98の一部の機種ではこの設定をOFFにしないと障害が発生することもある。
Music=on	BGMの有無。
ShowIntroAnim=no	ゲーム起動時に出るオープニングムービーを飛ばす設定。
OrderCache=max	UOに必要なメモリを確保する設定の追加項目。必要のない場合はnon。
ChestOpening=off	バックバックなどを開くために必要な待ち時間を減少されるための項目。通常はoffで問題ない。
use565=yes	Windows NT上でUOを起動させるために必要な項目。これがないと起動しないとのこと。

■バージョンがあがってから追加されたもの(1.25.19現在)

JournalSaveFile=filename	会話などのメッセージを任意のファイルに保存する設定。filenameの部分は任意の名前を入力する。
NotorietyQuery=on	評判を下げる行為を行う前に確認のウィンドウが開くかどうかの設定。
UseCircleTrans=yes	プレイヤーキャラクターの周囲の壁を透過させる設定。ビデオカードによってはハングアップすることがある。

UO LINKS

『UO』を遊ぶうえで、インターネットを使った情報収集は欠かせない。ここでは、その情報収集に役立つ8つのホームページを紹介する。

Ultima Online - Are You With Us?

オフィシャルならではの情報量

<http://www.owo.com/>

UOを作ったメーカー、ORIGINの公式ウェブサイト。ここを訪れば、ゲームの最新情報をいち早く入手することができる。データの部分は一部古くなってしまっているものもあるが、圧倒的な情報量は本家ならではの。

UO Vault—Ultima Online Infomation Site

最新最速の情報はここで!

<http://www.uovault.com/>

UOに関するニュースが掲載されているページ。海外のページなので、内容はすべて英語で表記されている。ページの更新が早く、その内容もかなり充実しているため、ゲームを遊ぶ前に必ずチェックしておきたい。

UOOU

UO Vaultの日本語版が読める!

<http://www2.big.or.jp/~amour/uo/>

国内屈指のUOページ。UO Vaultに掲載されたニュースの日本語版を掲載している。初心者へのアドバイスや便利なTipsなど、有用な情報も入手できる。さまざまなカテゴリに分けられたBBSがあるのも特徴だ。

aoao

BBSで仲間を見つけよう

<http://133.23.164.1/hirolab/uo/index.html>

このページもUO Vaultの日本語版を掲載している。ゲームに関する情報のほか、ギルド会員の募集や掲示板などがあるので、ゲームに慣れてきたらこのページに入ってみるといい。きっと気の合う仲間が見つかるはずだ。

T.Yach's ウルティマ・オンラインページ

国内UOページの老舗

<http://users.jp.tri6.net/~yach/gameplay/shots/large/>

日本国内で、どこよりも早くUOの情報を公開したページ。ゲームを各パートごとに詳しく解説しているほか、「ウルティマ」シリーズの歴史なども紹介している。BBSもあるので、情報の収集には事欠かない。

The sign of the zodiac

魔法のことならここにオマカセ!

http://www.kcn.or.jp/~shinya_y/zodiac/

国内有数の魔法系ギルドページ。ギルド会員の募集のほか、ここには魔法に関するありとあらゆることが掲載されている。この本の魔法関連のページ作成にご協力いただいたことに、この場を借りて感謝する。

Ultima Online Screenshot Utility

記念撮影の準備はできてる?

<http://www.hh.ij4u.or.jp/~kmatuoka/japanese.html>

このページでは、ゲームのスクリーンショットを撮影するためのツールがダウンロードできる。ホットキー1発で撮影が可能で、JPEG形式で自動保存できる。UOのホームページを作るなら必携のアイテムだ。

UOLocator - Your Ultima Online Atlas

もうこれで迷わない

<http://www.pconline.com/~stormcat/>

マップを自動生成するためのツール。自分のいる場所を中心に、マップが描かれていく。マップの広さも調節できるので、遠出をするときなどに便利。ゲームで遊ぶときは、このツールも一緒に起動しておくといいだろう。

肝に銘じろ！

そりゃPKには問題あるけど……

UO初心者がつまづく第2の壁がある——プレイヤーキリング、俗に言うPKだ。操作方法や基本的な動作に慣れ（これを第1の壁としよう）、ある程度経験値やアイテムをためこんだ初心者が、喜び勇んで郊外に飛び出し、それを待ち受けるPKどもの餌食になってしまふ。UOの世界では非常によく見られるパターンだ。

人の苦勞を踏みにじり、我が物としてしまふPKは、もちろん忌むべき行為である。しかし、殺されるほうの人間に、本当に何も問題がなかったのかも考えてほしい。武具をほとんど装備せずに、そのまま街の外に出なかったか？ 一本道を一人で歩かなかったか？ どんな時も逃げられる準備を怠っていなかったか？

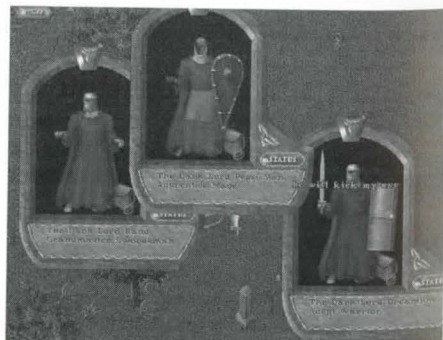
PKは基本的に、街の周辺で無差別にPCを襲う。その存在を知らなかったと言えども、そこへノコノコ歩いていけば、まさに飛んで火に入る……だ。街の外に出たら、自分の身

を守るのは自分だけだと考えるべきである。

対症療法に過ぎないが、PK対策はいくつかある。まず、どこかの街に行くときに、道で出会う人々に様子を聞きながら移動することだ。PKが出没すると、お互いが見知らぬ他人同士であっても「VesperにPKがいるから気をつけて」などと教えてくれることが多い。また、移動しにくくなってしまふが、森の中を歩いていくなど、なるべく人目につかない場所を選んで進んでいくのもいい。それから、Allnamesマクロ、Trackingスキルの活用。有名なPKerの名前は覚える、などなど、事故を回避する手段はいくらでもある。

PKの存在を客観的に見れば、GMの手を借りずに、プレイヤー間で自発的に開催できるイベントと考えることもできる。PKにやられた者同士で徒党を組んで、PKを討伐するクエストを開催するのもいいだろう。どちらにしても、PKがゲームに緊張感を与え、より刺激的にしていることは確かだ。PKを容認するつもりはないが、これもゲーム・システムの一部としてとらえるべきだろう。

移動するときは、オーバービューで道を見失わないよう確認しながら森の中を進もう。これでPKに出会う確率はかなり低くなる。



もし殺されてしまったら、相手の名前を確認しておこう。そのPKの名前を街の掲示板に書いて告知し、被害者が増えるのを抑えるという手もある。

付録

逆引きINDEX

[A]

Agility	132
Air Elemental	119
Alchemist	39
Alchemy	47
Alchemist	39
Alligator	116
Amethyst	108
Anatomy	47
Animal Handler	39
Animal Lore	48
Animal Taming	48
Ankh	108
Archcure	136
Archery	48
Archprotection	136
Arms Lore	48
Arrow	105
Assassin	40
Axe	95
Axle	107

[B]

Backgammon	108
Backpack	104
Bag	104
Bandage	106
Bandana	102
Bard	40
Bardiche	97
Bascient	101
Beads	108
Bear Mask	103
Bed	108
Bedroll	108
Begging	49
Belt	102
Bench	108
Bird	113
Black Pearl	123
Black Staff	97
Black/Brown Bear	116
Blacksmith	41
Blacksmithy	49
Blade Spirits	138
Blank Scroll	108
Bless	134
Blood Moss	123
Boar	115
Board	108
Bolt of Cloth	107
Bone Arm Plate	99
Bone Armor (Breast Plate)	99
Bone Gauntlets	99
Bone Helm	99
Bone Leg Plates	99
Book	108
Bookcase	108
Bottle	104
Bow	98

Bowcraft/Fletching	49
Bowyer	41
Box	108
Bracelet	108
Britain	68
Broad Sword	97
Buckler	101
Bull	116
Butcher Knife	95

[C]

Cake Mix	106
CALL GM	13
Camping	49
Candles	105
Carpentry	50
Cartography	50
Cat	114
Chain Lightning	142
Chainmail Coif	99
Chainmail Leggings	99
Chainmail Tunic	99
Chair	108
Chaos Shield	101
Checker	108
Chessboard	108
Chest	108
Chest (small)	104
Chicken	113
Citrine	108
Cleaver	95
Cloak	102
Clock	108
Clock Parts	107
Closed Helm	102
Club	96
Clumsy	130
Cone	106
Cookie Mix	106
Cooking	50
Copper Key	108
Corpse	117
Cotton	107
Couger	116
Cow	115
Crate	108
Create Food	130
Crossbow	98
Crossbow bolt	105
Crystal of Communication	108
Cunning	132
Cure	132
Curse	136
Curtains	108
Cutlass	97

[D]

Dagger	96
Daemon	120
Deed to House	108

Deed to Ship	108
Deer Mask	103
Detecting Hidden	50
DEXTERITY (DEX)	8
Diamond	108
Dice and Cup	108
Dispel	140
Dispel Field	138
Doe	114
Dog	114
Dolphin	114
Double Axe	95
Doublet	102
Dough	106
Dovetail Saw	105
Dragon	120
Drake	120
Draw Knife	105
Dress	102
Drum	106
Dyes	107
Dying Tab	107

[E]

Eagle	115
Earth Elemental	119
Earthquake	144
Emerald	108
Energy Bolt	140
Energy Field	142
Energy Vortex	144
Enticement	51
Ettin	118
Evaluating Intellect	51
Executioner's Axe	95
Explosion	140

[F]

Feather	105
Feeblemind	130
Fencing	51
FILTER	35
Fire Elemental	120
Fire Field	136
Fireball	134
Fish	106
Fishing	51
Fishing Pole	106
Flamestrike	142
Flour	106
Flour Mill	108
Flour sack	106
Folded Cloth	106
Forensic Evaluation	52
FRIENDS	35
Froe	105
Full Apron	102

[G]

Gargoyle	120
Garlic	123
Gate Travel	142
Gazer	119
Gear	107
GENERAL	34
Ghoul (Goast/Specter)	118

Giant Rat	117
Giant Scorpion	118
Giant Snake	119
Giant Spider	118
Ginseng	123
Glass	104
Gnarld Staff	97
Goat	114
Goblet	104
Gold Key	108
Gorilla	116
Gray Wolf	115
Greater Heal	137
Grizzly Bear	116
Guards	23

[H]

Hair Dye	108
Halberd	97
Half Apron	102
Hammer	105
Hammer Pick	96
Harm	32
Harpy	118
Hatchet	95
Hats&Caps	103
Headless	118
Heal	131
Healer	"42,43"
Healing	52
Heater Shield	101
Heavy Crossbow	98
Helmet	102
Herding	52
Hiding	52
Hinge	107
Horse	115
HP	25

[I]

Incognito	138
Ingot	105
Inscription	53
Inshave	105
INTELLIGENCE (INT)	8
Invisibility	140
Iron Key	108
Item Identification	53

[J]

Jester's Suit	103
Jhelom	72
Jointing Plane	105
JOURNAL	14
Jug	104

[K]

Katana	97
Keyring	108
Kilt	103
Kindlings	108
Kite Shield (metal)	101
Kite Shield (wooden)	101
Knee Boots	103
Kryss	96

[L]

Lap Harp	106
Large Battle Axe	95
Leather Gorget	99
Leather Leggings	99
Leather Sleeves	99
Leather Tunic	99
Leather	106
Liche	119
Lightning	137
Lizard Man	119
Llama	114
Lockpick	108
Lockpicking	53
LOG OUT	14
Long Sword	98
Loom	107
LOOT (LOOTING)	22
Lumberjacking	53
Lute	106

[M]

Mace	96
Mace Fighting	54
MACROS	34
Magery	54
Magic Arrow	131
Magic Lock	134
Magic Reflection	138
Magic Trap	133
Magincia	74
Mana Drain	137
Mana Vampire	143
Mandolin	106
Mandrake Root	123
Map	108
Mark	141
Mass Curse	141
Mass Dispel	143
Maul	96
Meat Pie	106
Metal Shield	101
Meteor Swarm	143
Millstone	108
Mind Blast	139
Mining	54
Minoc	76
Mongbat (Arboreal)	117
Mongbat (subterranean)	117
Moongate	146
Moonglow	78
Mortar&Pestle	105
Moulding Plane	105
Mountain Goat	114
Mug	104
Musicianship	54

[N]

Nails	105
Necklace	108
Night Shade	123
Night Sight	131
Nose Helm	102
NPC (Non Player Character)	60
NPCとの会話	61

えNPCの職業	62
Nujelm	80

[O]

Ocillo	82
Ogre	119
Oil Flask	108
OPTIONS	13
Orc	118
Orc Camp	71
Orc Captain	118
Orc Helm	102
Order Shield	101
Ore	105

[P]

Panther	116
Pants/Long	103
Pants/Short	103
Paralyze	139
Paralyze Field	141
Parrying	55
PEACE/WAR	15
Peacemaking	55
Pewter Bowl	108
Pickaxe	95
Piece of Amber	108
Pig	115
Pirate	64
Pitcher	108
Pitcher of Water	106
Pitchfork	98
PK (Player Killing)	23
Plate Breast	100
Plate Gauntlets	100
Plate Gorget	100
Plate Helm	100
Plate Sleeves	100
Poison	134
Poison Field	139
Poisonig	55
Poisoning	55
Polar Bear	116
Polymorph	143
Potion	104,105,106,124
Protection	133
Provisioner	64
Provocation	55

[Q]

Quarterstaff	97
--------------	----

[R]

Rabbit	113
Rancher	64
Ranger	42,64
Rat	113
Rat Man	118
Reactive Armor	130
Reagent	23,105,123
Reaper	117
Recall	137
Recall Rune	108
Remove Trap	133
Resisting Spells	56

Resurrection	144
Retted Flax	106
Reveal	141
Ring	108
Ringmail Gauntlets	100
Ringmail Leggings	100
Ringmail Sleeves	100
Ringmail Tunic	100
Robe	103
Round Bronze Shield	101
Ruby	108
Rusty Iron	107

[S]

Sailor	64
Sandals	104
Sapphire	108
Sash	103
Saw	105
Scimitar	98
Scissors	106
Scorp	105
Scribe	64
Sculptor	64
Sea Serpent	119
Serpent's Hold	84
Sewer Rat	114
Sewing Kit	106
Sextant	108
Sextant Parts	107
Shaft	105
Sheaf of Hay	108
Sheep	114
Shelf	108
Shepherd	42,43,64
Shepherd's Crook	97
Shipwright	64
Shirt/Long	103
Shirt/Poor	104
Shoes	104
Short Spear	98
Shovel	108
Shuttle of thread	107
Silver Serpent	117
Skara Brae	86
Skeleton	118
Skinning Knife	96
Skirt	104
Skullcap	104
Sledge Hammer	105
Slime	117
Small Fish	106
Smithy Hammer	96
Smoothing Plane	105
Snake	114
Snooping	56
Snow Leopard	116
Spear	98
Spell Book	108
Spiders Silk	123
Spinning Wheel	107
Spirit Speak	56
Spring	107
Spyglass	108
Stag	115
Star Sapphire	108
STATUS	15
Stealing	56

Stick	107
Stool	108
STRATEGY	15
Strength	133
STRENGTH (STR)	8
Studded Leather Gauntlets	100
Studded Leather Leggings	100
Studded Leather Sleeves	100
Studded Leather Tunic	100
Sulphurous Ash	123
Summon Air Elemental	144
Summon Creature	139
Sweet Dough	106
Swordsmanship	57

[T]

Table	108
Tactics	57
Tailor	64
Tailoring	57
Tambourine	106
Tanner	64
Taste Identification	57
Tavernkeeper	64
Telekinesis	135
Teleport	135
Thief	43,44,64
Throne	108
Tight Boots	104
Timber Wolf	115
Tinker	44,64
Tinker's Tool	107
Tinkering	58
TEMPLATE	9
Tongs	105
Torch	108
Tourmaline	108
Two-Handed Axe	95
Tracking	58
Trader	44,45
Tribal Mask	103
Trinsic	88
Troll	119
Tunic/has arms	104

[U]

Unlock	135
Unspun Wool	107

[V]

Vegetable Seller	64
Vesper	90
Veterinarian	64
Veterinary	58
Vials	105
Viking Sword	98

[W]

Waiter	64
Waitress	64
Wall of Stone	135
Walrus	115
Wandering Healer	64
War Axe	95
War Hammer	96

War Mace	96
Warrior	45,64
Water Elemental	119
Weaken	131
Weapons Trainer	64
Weaver	64
White Wolf	115
Wisp	120
Wizard	43,45
Wooden Box	108
Wooden Shield	101
Wool	107
Wrestling	58

[Y]

Yarn	107
Yew	92

[Z]

Zombie	117
--------	-----

[ア]

イベント	33
------	----

[カ]

キャラクターの操作	8
キャラクターメイキング	8,27
キャラクター削除	28
ギルド	32
クエスト	33
ゲームマスター	61

[サ]

サーバー	10,150
スキル	8,46
スキルの学習	30
スクロール	127
スタート時の初期装備	59
スタート地点	10
ステータスの衰退	21
スペルブック	126

[タ]

タブー	22
ダンジョン	32
ダンジョンリセット	32
テンプレート	28

[ハ]

パーティプレイ	32
バックアップ	26
プレイヤーキリング	13
ペーパードール	13
ポーション	124
ポーションの作成	125

[マ]

マクロ	34
マナ	126
ムーンゲート	30

[ラ]

ルーティング	22
ログアウト	31

[あ]

英会話	16,36
家/船	31
家の購入	31

[か]

会話	12,16,36
回復	24
基本パラメータ	8
銀行	29

[さ]

死亡	26
持ち運べる物の量	24
時間の流れ	18
写本	127
職業	38
食事	25
生産活動	19
窃盗	23
戦闘	"12,15"

[た]

船の購入	31
動物園	120

[は]

売価の変動	29
売買/物々交換	16
発言色変更	12
疲労	24
秘薬	122
評判	121
不動産の風化	31
武器の修理	94
復活	26
望遠鏡	120

[ま]

魔法	126
----	-----

アメリカのメジャー誌PC GAMESのゲームレビューで
操作性、サウンド、グラフィック、マルチプレイなどすべての項目で
A評価を獲得!

世界最高の アクションゲーム!!

全米最大のインターネットゲームサイト「Happy Puppy」も賞賛!空前のヒットが予想される
あの「RIVEN (MYST 2)」を上回る期待のPCソフトがついに日本に上陸。



(クロー)

~CLAW船長の空前絶後の大冒険~

ディズニー映画のように美しいアニメーション・ムービー(全30分)と、
今までにない品質の高いサウンドでおくる壮大なアクション・アドベンチャー

いよ
いよ **98年3月発売予定!!**

全国書店にて

Windows専用PCゲーム

宝島社ではCLAW(クロー)に関する情報をホームページで紹介しています。
<http://www.takarajimasha.com/game/index.htm>

【問い合わせ先】 tel. **03-3265-4572**



©1997 ORIGIN Systems, Inc. Ultima the Ultima Online logo, Are You With Us?,
We create worlds are trademarks or registered trademarks of Origin Systems, Inc.
and Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S.
and/or other countries. All rights reserved.